3CD

(space sim) COLOSSUS FREESPACE 2 | (samochodówka) IGNITION

PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
Numer 07/2002 (75) Lipiec 2002
Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

Spider-Man: The movie

Blood Omen 2

Might & Magic IX

Warlords Battlecry 2

Leadtek WinFast A250 Ultra TD

Nr 75 • Lipiec 2002 • 18,50 Zł (w tym 7% VAT)



















Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

www.cdaction.com.pl

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!







WALKA Prowadź do boju swe armie dowodzone przez potężnych herosów.

STRATEGIA Odkryj sekrety czterech unikalnych ras.

3D Podziwiaj całkowicie trójwymiarową, tętniącą życiem, krainę Azeroth.



www.blizzard.com

Letnie teksty :)

Niniejszy wstępniak piszemy w dniu rozpoczęcia się kolejnych targów E3 w Los Angeles. Dodatkowym smaczkiem jest niewątpliwie oświadczenie amerykańskiego wiceprezydenta, "obiecującego" nam rychłe dodatkowe atrakcje w wykonaniu panów z Al-kaidy. Hm... strach się bać. Oczywiście mimo tego nie zabraknie tam naszych wysłanników. Tyle tylko, że relacja pojawi się... za miesiąc. Cóż zrobić, gdy musimy CDA oddać do drukarni dokładnie wtedy, kiedy trwają targi? :((Tym niemniej w dziale Kalejdoskop znajdziecie sporo gorących newsów - prosto z LA, dosłownie na 2-3 godziny przed zamknięciem numeru - na temat E3. A w nr 08/02 nastawcie się na sporą dawkę stężonej i czystej informacji na temat E3 i tego, co tam pokazano.)

Swoją drogą, targi E3 to taka dziwna impreza. Z jednej strony - teoretycznie winno się na nich zobaczyć to, co będzie 'the best' w tym i na początku przyszłego roku. A w praktyce?

A w praktyce widzisz to, co pokaże się - kiedyś... tylko nie wiadomo kiedy - a to, co najlepsze i tak jakoś nie jest tam wystawiane na pierwszym i eksponowanym miejscu. Bo jeśliby wrócić pamięcią do naszych zapowiedzi z przed roku - to cóż się okazuje? Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor, Max Payne - no, to się akurat sprawdziło. Do dziś nie doczekaliśmy się jednak Warcrafta 3, choć ten ponoć już na dniach. A teraz popatrzcie, jakie tytuły otrzymały w przeciągu ubiegłego roku najwyższe oceny. Żeby daleko nie sięgać: Dungeon Siege, Tony Hawk 3, Herosi 4. Tych gierek jakoś po E3 nie typowaliśmy na faworytów. Zatem jak to jest? Czy po wizycie na targach można prorokować o przyszłości gier na PC, czy nie?

Z drugiej strony - nie lekceważmy E3. Choćby z tej przyczyny, że nic lepszego nie mamy i innych dużych imprez targowych mieć nie będziemy :(. A poza tym jednak pokazują tam to, co dzieje się w naszej branży. Rok temu zapowiadano wielką ofensywę XBoxa. Ciekawe, jak branża twórców gier zareaguje na nieco zadziwiające (in minus) wieści, które dotyczą sprzedaży tych konsol na rynkach europejskim i japońskim? Oto jest pytanie. Ten i wiele innych problemów postaramy się wyjaśnić jak najszybciej.

Zresztą tak prywatnie lubię targi E3, bo są one jakby oficjalnym zakończeniem



"ponoworocznego sezonu ogórkowego". Od momentu zakończenia targów znów zaczyna wrzeć w tym "branżowym bajorku", znów jest o czym pisać. :)

Z innej beczki. Niniejszy numer CDA jest już siedemdziesiątym piątym w naszej historii. Do setki coraz bliżej. Nie będę więcej pisał na temat setnego numeru, by nie zapeszyć, ale... no cóż, człowiek zaczyna się zastanawiać, jak to możliwe? Toż to już 75 miesięcy! To już siedemdziesiąt pięć razy z szaleństwem w oczach finiszujemy z kolejnym nr CDA... To tacy starzy jesteśmy? Mamy jednak nadzieję, że choć to już i tak imponujący wiek, my długowiecznością dorównamy... Yodzie. Swoją drogą, dziarski staruszek, ten kijaszek to dla zmyłki nosi (kto nie rozumie, o czym piszę, zapewne nie widział jeszcze "Ataku Klonów"). Wracając do bieżącego numeru - jak widać, żadnych dodatkowych atrakcji z okazji "75" nie przewidzieliśmy. Ileż można świętować rozmaite rocznice i "okrągłe" daty? Poza tym już od dawna każdy kolejny numer CDA to święto samo w sobie. Na szczęście nie tylko dla nas, ale i dla grubo ponad 100 000 czytelników co miesiąc.

Co poza tym? Ano - wakacje tuż, tuż. Naturalnie nie dla wszystkich. Wy się byczycie, my pracujemy. My się staramy i stajemy na głowie - wy narzekacie, że to za mało, że gry mogłyby być lepsze, CDA tańsze, teksty ambitniejsze itd. Czyli - to samo, co zawsze. :) Taki rytuał.

Nie jesteśmy jednak zgryźliwi, a lato nastraja nas bardzo pozytywnie. Życzymy Wam słonecznej pogody, ciepłej wody, miękkiego piasku na plaży, interesujących znajomości, zdania poprawek :), pracy dla tych, którzy właśnie jej szukają, wysokich premii uznaniowych dla tych, którzy muszą pracować... i ogólnie zrelaksowania się za wszelkie czasy. Oraz żadnych problemów z zakupem kolejnych CDA, rzecz jasna!

Miłego odpoczynku i miłej lektury życzy wam Redakcja

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

PS Kolejny, 08/2002 nr CDA, znajdziecie w kioskach po 11.07.2002.



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 75
Lipiec 2002

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Hubert Bartz, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Robert Hubacz, Jan Jankowski, Sławek Lipkowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Paweł Omelko, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek

Wydawca

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor Katarzyna Jabłońska
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
tel. komórkowy (0) 608-682-660
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Specjalista ds. reklamy Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz
tel. (22) 5170489
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Świnka

Sufler

Multimedia

Sprzęt

Inne

INDEKS GIER

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt - 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, Wirtualny Świat - 16, 17, Nokia - 5, Creative - 7, IM Group - 37, 39, 57, Techland - 45, Lemon Interactive - 43, 95, Play it - 41, 101, Intel Pentium 4 - 49, Tomsoft - 65, Ultima - 61, 67, Manta - 69, 71, Timsoft - 91, MSD - 127, Action 2 - 131, Multimedia Vision - 133, 135, 137, EXE - 147, NEC - 148

Hity numeru

Spider Man: The movie

50



Film o przygodach Człowieka Pająka na razie kosi konkurencję jak chce i zapowiada się na wielki hit roku 2002. Czy gra stworzona na jego motywach będzie cieszyła się takim samym powodzeniem? Czy nie jest to tylko próba "żerowania" na sukcesie filmu? Odpowiedzi na te pytania znajdziecie w naszej recenzji.

Blood Omen 2

Coś wampiry pokochały osatnio CDA :). Zatem znów zapraszamy do świata, gdzie "kły i pazury ewolucji" zastąpione są szponami i kłami wampirów. Lojalnie jednak uprzedzamy, że gra jest mocno krwista i nie dla najmłodszych...



54

FIFA World Cup



Gdy czytacie te słowa, wiecie już jak sobie radzi nasza reprezentacja na Mundialu. My, pisząc te slwa, możemy tylko spekulować. Stąd: a) radzą sobie dobrze - zatem odtwórzmy ich drogę ku chwale; b) radzą sobie jak zawsze (ech...) - cóż, może choć na ekranach monitorów pójdzie nam lepiej...?

72

Warlords BattleCry 2

88

Przeróbka klasycznej strategii turowej na RTS, to pomysł dość ryzykowny - można się na nim potężnie przejechać. Ale... czasem się udaje. W tym wypadku jest jeszcze ciekawszy wypadek - udało się doskonale... ale dopiero za drugim podejściem. O ile pierwszy "battlkraj" był co najwyżej niezły, to jego sequel jest co najmniej bardzo dobry...



Przypominamy, że:

→ gra/program w pełnej wersji

3D → gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

3D → gra wymaga akceleratora do działania

⌘ **Uwaga 1!** Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczana na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⌘ **Uwaga 3!** Muzyka w wybierałce: Mist above sea - autor MiWi.

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adresem cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

UWAGA! Mamy nową wybierałkę - jest szybsza, stabilniejsza i ładniejsza od poprzedniej (tak uważamy :)).



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybierałki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybierałki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybierałka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:

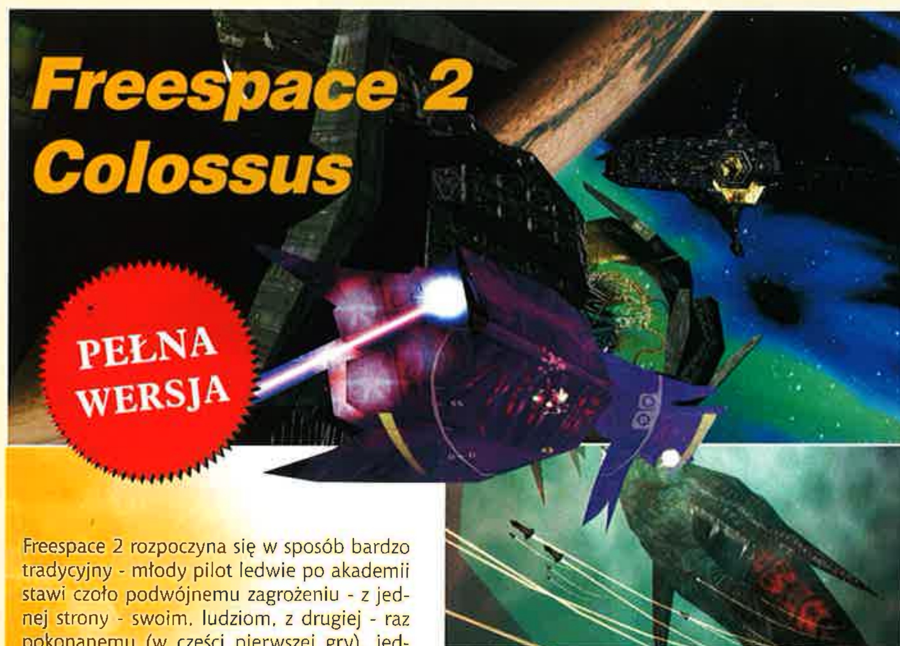
• sprawdziła zawartość Cover CD oraz zainstalowane zeń programy co najmniej dwoma renomowanymi niezależnymi programami antywirusowymi, z aktualizowaną na bieżąco bazą danych o wirusach.

• wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

UWAGA! Wybierałka w poprzednim CDA nie współpracowała poprawnie z systemem Windows '95. W tym numerze usterkę usunięto.

Freespace 2 Colossus



3D

Gatunek: **Space SIM**
Recenzja w CDA: **1/2000**
Minimalne wymagania sprzętowe: **P200, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/NT, akcelerator!**



Freespace 2 rozpoczyna się w sposób bardzo tradycyjny - młody pilot ledwie po akademii stawi czoło podwójnemu zagrożeniu - z jednej strony - swoim, ludziom, z drugiej - raz pokonanemu (w części pierwszej gry), jednak, jak się okazuje, niezniszczonemu wrogowi.

Najpełniejszym opisem Freespace 2 jest określenie go jako walki bezwzględnej i bezlitosnej. Tu obie strony chcą wygrać, a wszyscy biorący w niej udział - przeżyć. Trzeba zaś wam wiedzieć, że naprawdę niełatwo jest przetrwać atak paru zdeterminowanych i wyposażonych w nieco lepsze myśliwce wrogów! A to z dwóch powodów - sztucznej inteligencji, którą się kierują, i jest naprawdę ona niezła, bo umożliwia im stosowanie tych samych zagrywek jak u graczy (w tym również ucieczki na czymś w rodzaju naszego dopalacza); i po wtóre - walka jest niesłychanie chaotyczna! Z własnego doświadczenia i relacji paru innych zaprzyjaźnionych z symulatorami lotu osób wiem, że można pogubić się w tej barwnej plątaninie statków, rakiet, pocisków... Tym bardziej że w wielu misjach przyjdzie nam latać w czymś w rodzaju kolorowej mgiełki (chmury kosmicznego gazu).

W Freespace 2 doszło do prawdziwego przełomu w space-simach. Tu duże statki są nie tylko duże, ale i naprawdę śmiertelnie groźne! Jedną z przyczyn tego jest to, że dysponują one bronią zwaną 'beam ray', zwykle wykorzystywaną w walce przeciw innym ogromnym statkom, której trafienie - jeśli miałeś nieszczęście znaleźć się na kolizyjnym kursie z działem - dosłownie anihiluje twój statek w ułamku sekundy!

Jedną z najcudowniejszych cech charakterystycznych dla Freepace: The Great War jest to, że gracz naprawdę czuł się pilotem myśliwca gwiezdnego! Wrażenie to budowały: filmy zdające reportaż z rozwoju sytuacji, świetne odprawy i debriefingi, rozbudowane zaplecze - to jest dokładnie rozrysowany wszechświat, gadka radiowa, czyli całkowite przeciwieństwo ciszy w słuchawkach i oczywiście nieprawdopodobnie, wręcz łudząco autentyczne misje. Freespace 2 kontynuuje tę wspaniałą tradycję, jednak - co naprawdę niesamowite - jeszcze to złudzenie wejścia w świat gry rozwija!

Misje... niesamowite! W przeciwieństwie do wielu znanych mi symulatorów - odprawa nie zwalnia z obowiązku myślenia. Tu zdarzyć się może (i zdarza), że to, co zgodnie ze słowami oficera taktycznego miało być proste - jest trudne.

Jak widać, Freespace 2 jawi mi się jako produkt udany od początku do końca. Tak właśnie jednak - w moim przekonaniu - jest.

Instrukcja - str. **114**. Obszerniejsza wersja instrukcji (PL) - na Cover CD. Pełna (angielska) wersja instrukcji w formacie .pdf na dysku z grą.

UWAGA! F2:C jest specjalną 1-dyskową wersją gry Freespace 2 (oryginał zajmował 2 CD...), w związku z czym "część kampanijna" gry kończy się w momencie, gdy w grze pojawia się tytułowy 6-kilometrowy Colossus...

Uplink

Gatunek: **symulator hakera**
Minimalne wymagania sprzętowe: **PC kupiony po 1995 :)**

Zobacz, czy nadajesz się na hakera! Tak jest, to demo gry pokazującej żmudne (tak, tak - zapomnijcie o Matrixie!) włamywanie się do cudzych maszynek, rozgryzanie zabezpieczeń itd.

Graficznie też cieniutko - ale nie w tym leży siła gry (zresztą prawdziwi hakerzy też nie widzą na ekranach akcelerowanych modeli 3D, a zwykle tylko masę rozmaitego śmiecia w trybie tekstowym).



Jeśli nie będziesz w stanie ukończyć dema, nawet nie próbuj bawić się w hacking!

A jeśli przeszedłeś... wówczas zapraszam na stronę 120, do Hacker-Testu!

Tony Hawk's Pro Skater 3

3D

Gatunek: **arcade**
Minimalne wymagania sprzętowe: **P3 500, 64 MB RAM, Win 9x/ME/00/XP, 16 MB akcelerator, DirectX 8.1**

Fantastyczna gra nie tylko dla tych, którzy chodzą w workowatych spodniach. :) No, co tu gadać, po prostu zagrajcie. Gierka faktycznie daje kopa w nadnercza i podnosi ciśnienie krwi. 93 MB na HDD. Cała klawiszologia jest w menu gry (i nie jest zbyt skomplikowana), więc nie będę się tu nad nią rozwodził. Dostępne są trzy tryby: kariery, pojedynczego wyścigu i jazdy dowolnej - ale żeby nie było za pięknie, w każdym z nich macie jedną mapę... i to jest ta sama mapa. Ale dobre i to!





Ignition

Gatunek: **Arcade**
Recenzja w CDA: **1/98**
Minimalne wymagania sprzętowe: **P100, 8 MB RAM DOS, Windows 95/98**



W gruncie rzeczy jest to niezwykle wciągająca zręcznościówka. Mamy do wyboru kilka samochodzików (między innymi garbuska, samochód policyjny lub szkolny autobus lub monstertruck - szczególnie ten ostatni jest efektowny. Dostępny jednak po zaliczeniu Ligi Nowicjuszy), różniących się przyspieszeniem, maksymalną prędkością, turbodoładowaniem oraz przyczepnością. Na szosie niekoniecznie musimy być dżentelmenami - jeśli ktoś włazi nam w drogę, możemy go z niej zepchnąć, choćby w przepaść. Zabawę możemy rozgrywać po sieci przeciwko pięciu współzawodnikom, we dwóch na podzielonym ekranie lub w pojedynkę przeciwko komputerowi. Do wyboru konkurencje: pojedynczy wyścig, mistrzostwa, jazda na czas lub eliminacje. Ten ostatni tryb wyścigu polega na tym, że po każdym okrążeniu samochód będący na ostatnim miejscu odpada z wyścigu. W opcjach można ustawić poziom trudności, włączyć lub wyłączyć przeszkody oraz 'ghost car', zdefiniować klawisze według własnego uznania oraz dostosować opcje graficzne do możliwości maszyny.



A wyścig prezentuje się bardzo ładnie. Gra chodzi w rozdzielczościach od 320 x 200 do 800 x 600. Niezwykle urokliwe są trasy, po jakich będziemy się ścigać. Rzecz zresztą nie tylko w uroku - każda z nich ma inną przyczepność, temperaturę nawierzchni itp. - co oczywiście powoduje, że ten sam wóz zachowuje się inaczej w tropikach, inaczej zaś wśród śniegów. I tak mamy wyścig terenowy (Moosejaw Falls), gonitwę po kanionach (Gold Rush) albo pośród serpentyn i fal na Snake Island i jeszcze kilka innych. Podczas wyścigu od czasu do czasu możemy użyć turbo, aby jeszcze bardziej przyspieszyć jazdę. Czasami można też znaleźć bardzo przydatny skrót, dzięki któremu zaoszczędzimy cenne sekundy - te jednak są zazwyczaj ukryte. Na kompakcie w formacie audio nagrano kilka bardzo miłych utworów, utrzymanych w konwencji techno.

Instrukcja - str. **113**. Na Cover CD znajdziecie patch do tej gry.

Beam Breakers

3D

Gatunek: **arcade/sim**
Minimalne wymagania sprzętowe: **PII 400, 64MB RAM, Win98/ME/2K/XP, akcelerator 16 MB**

Wyobraźcie sobie, że skrzyżujecie Crime Cities (ew. 5 Element) z ideą... GTA! I oto mamy właśnie to! Czyli? Imponujące rozmachem napowietrzne miasto, pełne latających pojazdów, a my w samym środku. I wcale nie jesteśmy po stronie "dobrych ludzi", a raczej przeciwnie... Krótko mówiąc - jesteśmy gangsterami.



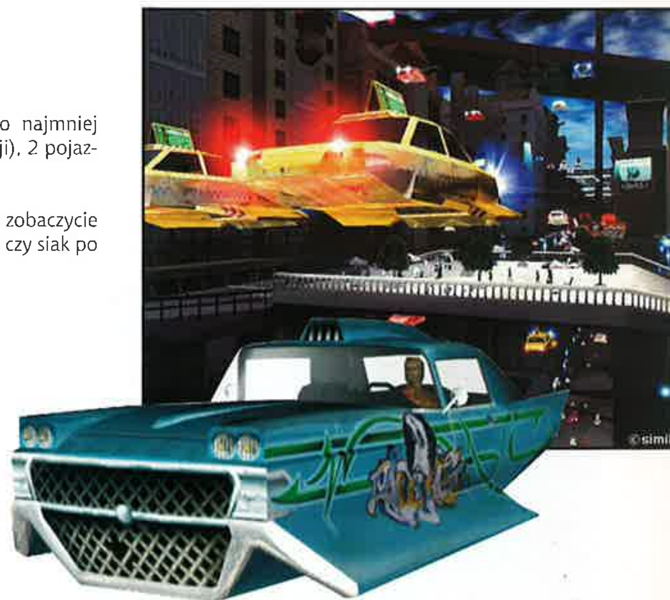
OK 170 MB na HDD.

Demo zawiera tutorial (2 misje), co najmniej jedną misję (złożoną z dwóch podmisji), 2 pojazdy do wyboru itd.

Aha. Nie przeraźcie się, jeśli w setupie zobaczycie niemieckie komunikaty. Demo jest tak czy siak po angielsku.

Klawiszologia

A	- gaz
Y	- hamulec
Kursor w dół	- w górę!
Kursory lew/prawo	- kierunki
Spacja	- turbo
D	- antygrawitacja
S	- akcja
X	- patrz wstecz
Q	- regeneracja (?)
W	- mapa







Gatunek: **TPP/FPP/akcja**
Minimalne wymagania sprzętowe: **PII 350, 64 MB (128 dla XP lub Win 2000), 16 MB akcelerator, Win 9x/00/ME/XP, DirectX 8.1**



Autorzy tej gry zachowali się z klasą - i zrobili demo zawierające misję, której nie ma w pełnej wersji gry. (Dla tych, co mają już pełną wersję, autorzy przygotowali specjalną wersję dema, 6 MB zamiast 72 MB oto, jak nazywa się dbałość o klienta! - ale to musicie już samodzielnie ściągnąć z Sieci.) Brawo! Tym bardziej że misja jest naprawdę wciągająca. Krótko mówiąc - warto.

Klawiszologia

Broń

1	- Stun Baton/Lightsaber
2	- Blaster Pistol
3	- Blaster Rifle
4	- Disrupter Rifle
5	- Bowcaster
6	- Heavy Repeater
7	- DEMP 2
8	- Flechette
9	- Merr Sonn
0	- Throwable Weapons
\	- Current Weapon
R	- następna broń
G	- poprzednia broń

Moc

F1	- pchnięcie
F2	- pociągnięcie
F3	- szybkość
F4	- oddziaływanie na świadomość
F5	- uzdrawianie
F6	- duszenie
F7	- błyskawica
F	- użyj potęgi mocy
X	- następna moc
Z	- poprzednia moc

Kontrola postaci

LMB	- atakuj
RMB	- alternatywny atak
L	- miecz świetlny
E lub CTRL	- użyj
PgUp/Down	- rozglądanie się
End	- centrowanie obrazu
P	- widok w TPP



Ruch

W/A/S/D lub kursory	- poruszanie się
Shift	- bieg (z odpowiednim klawiszem ruchu!)
V	- powolutku...
Spacja	- skok
C	- kucnij

Przedmioty

G	- lornetka
B	- kanister Bacta
PgDn (*)	- Seeker Drone
kursor w lewo (*)	- noktowizor
5 (*)	- Assault Sentry
Enter	- użyj przedmiotu
] i [	- przegląd posiadanych przedmiotów

(*) - na klawiaturze numerycznej!

Hot keys

TAB lub M	- datapad
F9	- Quick Load
F10	- Load Game Menu
F11	- Save Game Menu
F12	- Quick Save

Kilka wskazówek:
Skoki - są trzy rodzaje skoków: zwykłe, i dwa z użyciem mocy.

Te pierwsze są bardzo krótkie. Gdy wykonujesz skoki wspomagane mocą, możesz nadal wykonywać te zwykłe (bezmocowe) - poprzez szybkie jednokrotne naciśnięcie klawisza skoku (takie "puknięcie" w klawisz, bez przytrzymania).

Jak wykonać Force Jump? Tak samo jak poprzednio, ale trzymaj wciśnięty klawisz skoku. (Jeśli skaczesz w określoną stronę, wcześniej musisz poruszać się w tym kierunku lub puknąć w klawisz kierunku na początku skoku.)

I teraz uwaga - jeśli w czasie Force Jumpa dodatkowo wciśniesz i PRZYTRZYMASZ klawisz kierunku, wykonasz trzeci rodzaj skoku, czyli Force Flip. Ten ostatni przydaje się w walce.





Gatunek: **hack'n'slash**
Minimalne wymagania sprzętowe: **PII 333, 128 MB RAM, akcelerator min. 8 MB, Win 9x/00/ME/XP**

Wspaniała gra, która najbardziej zachwyci fanów Diablo - ale gwarantuję, że z przyjemnością pograją także ci, którzy po prostu lubią rozwalać hordy wrogów. A ta grafika i muzyka... Demo zajmuje blisko 200 MB. Jak pamiętacie, gierka dostała u nas 10 - sami zobaczcie czemu. Pamiętajcie tylko, że pełna wersja gry jest jeszcze ładniejsza, bo z uwagi na wielką objętość dema, autorzy dokonali "downgrade'u" tekstur i jakości muzyki - tzn. w demie są słabsze niż w oryginale. Ale i tak pewnie padniecie na kolana... Gorąco polecam lekturę dokumentacji (w demie jest nawet plik pdf. z instrukcją!), choć gra jest na tyle prosta w obsłudze, że i bez czytania dacie sobie radę. Demo obejmuje około 10% całej gry (kończy się przy wejściu do Wesrin Cross), co oznacza, że oferuje naprawdę sporo zabawy!

Klawisze, które warto zapamiętać

Spacja lub Pause	- pauza
F9	- quicksave
CTRL + S	- save
F11	- quickload
CTRL + L	- load
Z	- zbierz leżące na ziemi przedmioty
W	- zwiększ/zmniejsz Panel Uzbrojenia
Tab	- mapa
Alt	- zaznaczaj przedmioty leżące na ziemi (które można podnieść)
N	- otwórz/zamknij Panel Szyku i Reakcji Drużyny
X	- pokaż/ukryj wskaźniki energii i many
J	- dziennik wyprawy
F10	- opcje gry
I	- otwórz/zamknij Inwentarz
B	- otwórz/zamknij Księgę Czarów
Q	- przewijaj dostępną broń i aktywne czary
H	- wypij Eliksir Zdrowia
M	- wypij Eliksir Many
L	- otwórz/zamknij okno charakterystyk
CTRL + A	- zaznacz całą drużynę
S	- zatrzymaj akcję
C	- rzuć aktywne zaklęcie
- i =	- zoom kamery
Kursory	- rotacja mapy w pionie i poziomie

•Jeśli przy dużej liczbie postaci na ekranie, gra chodzi za wolno...

1. Wejdź do Game Options
2. Kliknij Video
3. Z opcji SHADOWS zaznacz Simple lub Party Complex
4. Wróć do gry i sprawdź, czy pomogło :)

F1 2002

Gatunek: **samochodówka**
Minimalne wymagania sprzętowe: **P2 400, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, DirectX 8.1, Win 9x/00/ME/XP**

Jeszcze raz coś dla fanów wyścigów - tym razem jeździmy tylko po ziemi, choć też bardzo szybko. 74 MB na HDD. 2 trasy wyścigów, 4 teamy do wyboru.

UWAGA! Grę możesz zainstalować na dowolnie wybranej partycji dysku twardego - ale NIE zmieniaj adresu katalogu (czyli tego wszystkiego, co jest po nazwie dysku - np. C:\xxxxx [nie zmieniaj tego, co jest w miejscu xxxx]), gdyż inaczej demo będzie twierdzić, że podano niepoprawną nazwę katalogu. Cóż zrobić - tak wymyślili twórcy dema i nic na to nie poradzimy.

Klawiszologia
(uwaga: niektóre fachowe określenia, związane z prowadzeniem bolida Formuły F1, pozostawiłem w brzmieniu oryginalnym - tłumaczenie ich na polski chyba nie ma sensu?).

A - gaz
Z - hamulec
< i > - lewo/prawo
S - pitstop
Enter - LCD Mode
Kursor w górę - podnieś LCD
Kursor w dół - opuść LCD
Kursor lewo/prawo - rozmiary LCD
L - limit RPM on/off
/ - launch control
0 - traction control
[- brake BIAS forward
] - brake BIAS reward
F1 - steering assistance (off/low/high)
F2 - opposite lock assistance
F3 - braking point assistance (off/low/high)
F4 - stability assistance (off/low/high)
F5 - spin recovery (off/low/high)
F6 - niezniszczalność on/off
F7 - auto shifting (on/off/upshifts/down shifts)
F8 - traction control (off/low/high)
F9 - anti-lock brakes (off/low/high)
F10 - pit lane assistance (off/on)
F11 - clutch assistance (off/on)
P - pauza
Y - restart wyścigu
V/N/B - rozglądanie się
Insert - widok z kokpitu
Home - widok z zewnątrz
Page Up - przełączanie kamer
8/2/4/6/9/7 - ujęcia kamer
+/- - "wędrówka" wzdłuż bolidu



BounceOut Shockwave

Gatunek: **logiczna**
Minimalne wymagania sprzętowe: **działający PC :)**

Prosta, ale NAPRAWDĘ wciągająca gra logiczna.

Cóż może być trudnego w układaniu kulek tak, by pasowały do siebie kolorami? (A dokładniej to trzeba tak przestawić dwie sąsiadujące kule, by stworzyć linię - pionową, poziomą lub skośną - grupującą co najmniej trzy kule w tym samym kolorze.)

Spróbuj, a przekonasz się, że takie pozornie "głupie i bezsensowne" gry potrafią przykuć do ekranu bardziej niż niejeden przerasowany shooter FPP. (Szczególnie gdy zaczną się pojawiać te czarne kule, których nie można przesuwać...)





Sudden Strike 2

Gatunek: **RTS**
Minimalne wymagania sprzętowe: **P2 333, 64 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/ME/XP**

89 MB na HDD. Skomplikowany RTS, rozgrywający się w realiach II wojny światowej. W demie walczymy po stronie Niemiec - musimy przeprowadzić desant i odbić jeńców wojennych (zestrzelonych pilotów). Wymaga nieco czasu, by w pełni opanować zasady ale - moim zdaniem - warto. Zalecam lekturę dokumentacji.

Errata
W poprzednim numerze CDA zamieściliśmy demo gry, które opisaliśmy jako "Kurczę pieczone". Prawidłowy tytuł tego dema to: "Kurka wodna, edycja wielkanocna". "Kurczę pieczone" to zupełnie inna gra! Zainteresowanych przepraszamy za pomyłkę.

PROGRAMY

- DirectX 8.1 Win 9x/00/ME/XP/NT
- Windows Media Player 7.1
- CD Check v2.0 - program przeznaczony do sprawdzania jakości zapisu danych na płytach
- mIRC v6.01 - najpopularniejszy klient IRC-a (internetowe pogaduszki). Jeśli nie potrafisz go zainstalować, zajrzyj na stronę 126
- RegClean 4.1a - narzędzie do konserwacji i optymalizacji rejestru systemowego
- SmartWhois 2.3 - aplikacja służąca do uzyskiwania z Internetu wszelkich dostępnych informacji o podanym adresie
- UniRefresh v1.42 - program przeznaczony do ustawiania częstotliwości odświeżania ekranu pod DOS

PATCHE
- Capitalism II PL v1.008
- Codename Outbreak PL
- Galactic Battlegrounds Campaigns
- Ignition

BONUS
•Action Mag - magazyn dla tych czytelników CDA, którzy lubią czytać... a także pisać. Mnóstwo kącików poświęconych wszelakim tematom (choćby manga, Pascal, horrory itp., itd.)
Taki kombajn :)

•Bonus 1
*Nowe ikony i kursory
*Magi: @t#17, Escape #12, GPI#1, HistMag#6, Horna #7
*MIDI music - dziś tematy ze Star Wars
*Na Luzie: zabawne programy, screeny, teksty
*Programy
Active CPU 1.0 - graficzny wykres "zajętości" procesora
Text2HTML - konwertuje pliki tekstowe na HTML. Doskonałe narzędzie dla webmasterów!
Show Me The Colours - do kalibracji monitora
*Nowe screensavery, theme-packi, starup-logosy i sporo fajnych tapet

•Bonus 2
*Dodatki do gier: mod do Dungeon Siege'a
*Edytory do gier: Might & Magic IX
*Save'y do gier: Might & Magic IX, Shadow Force, Jedi Knight 2
*Trainery do gier:
Army men RTS
Die Hard 3: Nakatomi Plaza
2002 FIFA World Cup
Freedom Force
Ignition
Incoming Forces
Italian Job
Might & Magic 9
Space haste 2
*Tipsy

•Duke - polska solucja do Duke Nuke'm 3D + sekrety
•Emu Kouncik - dla tych, którzy lubią, by ich PC zmieniał się np. w PSX czy Atari 800 XL
•Esensja - rewelacyjny magazyn dla miłośników literatury s.f. i fantasy. Naszym zdaniem, bije na głowę "papierowe" pisma poświęcone temu zagadnieniu!
•FAQ CDA - czyli wszystko, co chcielibyście wiedzieć o sek... ops, o nas, a wstydzicie się zapytać :) Tudzież Słowniczek Gracza, czyli coś dla początkujących graczy. Teraz w wersji HTML i z polskimi fontami. Aż miło... POCZYTAĆ!
•FPP MegaZin - coś dla tych, którzy uważają, że nie ma to jak gry FPP
•Grunge Zone - dla fanów rozmaitej muzyki (niekoniecznie tylko grunge)
•Interaktywna Encyklopedia Władcy Pierścieni PL - tytuł jest wymowny, a program jest w pełnej wersji!
•Speed Zone - dla maniaków czterech kółek tak w realu, jak i na ekranie komputera
•Sport Zone - kącik fanów sportu i gier sportowych (aż dwie edycje, bo kiedyś - niechcący - jeden nam "uciekł" z CD)
•Strefa WWW - interesujesz się ogólnie pojętym Internetem, tworzysz własne strony WWW? To czytanie Strefy jest jak najbardziej w twoim interesie!
•Tawerna RPG - dla fanów RPG i CRPG wszelkiej maści i odmian

INDEKS DEM

•Beam Breakers
•BounceOut Shockvave
•Dungeon Siege
•F1 2002
•Jedi Knight 2
•Sudden Strike 2
•Tony Hawk's Pro Skater 3
•Uplink

Fani/twórcy Action Maga!
WSZELKIE teksty, uwagi itd. przesyłane do Action Maga, wysyłajcie od tego numeru WYŁĄCZNIE na konto: **qnik@poczta.fm** - i żadne inne. OK?

Nefandus

Cenega, firma-matka rodzimej IM Group, powiadomiła, że Nefandus, czyli action-adventure horror, tworzony przez czeskie



Black Element Software przy ścisłej współpracy z twórcami Operation Flashpoint - Bohemia Interactive Studio, pewnie zmierza w kierunku premiery. Bohater Nefandusa, pół demon, pół człowiek stawi czoło tajemnicy starszej niż ludzkość. Konieczność jej wyjaśnienia zaś wymagać będzie on graczy przebycia ponad 70 zróżnicowanych, stworzonych na bazie autorskiego engine'u 3D, poziomów: od opuszczonej wioski, poprzez bazę wojskową i średniowieczne miasteczko, po nawiedzone kopalnie i nie do opisania światy rodem z najgorszych koszmarów... Warto czekać!

www.blackelement.com/





Icewind Dale 2 PL

CD-Projekt podał cenę Icewind Dale 2 - sequela jednego z najlepszych komputerowych action-adventure. Pakiet zawierający trzy płyty z grą i tajemniczy bonus kosztować ma 99.90 zł.

GTA: Vice City

Jedną z najmilszych niespodzianek E3 było ogłoszenie przez Sony i Take-Two zamiaru wydania jeszcze w tym roku kolejnej części znakomitego GTA3! Ten, zatytułowany Grand Theft Auto: Vice City, początkowo ma się pojawić na konsolę (PS2), następnie jednak, zupełnie tak jak w przypadku GTA3 - także na pecety!

www.rockstargames.com

FLASH

Ten numer Kalejdoskopu stoi pod znakiem E3. Większość z poniższych gier zaprezentowanych zostało po raz pierwszy właśnie w dniach 22-24 maja w Los Angeles.

Przy okazji - z uwagi na niefortunne zejście się daty zamknięcia pisma i targów nie byliśmy w stanie przygotować rzetelnej relacji typu "dzień po dniu" z samych targów. Macie jednak prawo oczekiwać naprawdę nadzwyczajnej relacji w następnym numerze CDA!

Warcraft 3

Blizzard ujawnił projekt wydania edycji specjalnej (innej niż kolekcjonerska!) skazanego na sukces Warcraft III. Ten w pierwszym okresie sprzedaży dostępny ma być bowiem w aż czterech różnych pudełkach, prezentujących bohaterów wszystkich czterech ras gry! Na nieszczęście dla tych, którzy już zdążyli ucieszyć się na myśl, że będą mieć Warcraft III z Ifem, czy innym undeadem, nie będą one dostępne nigdzie poza Stanami Zjednoczonymi. Na pocieszenie dodam, że nasza, polska edycja, choć ze standardowym orkiem na pudle, zawierać ma gadżety niedostępne nigdzie indziej - m.in. płytę audio ze ścieżką dźwiękową z gry oraz drzewko rozwoju technologii.

warcraft3.cdprojekt.com/

Morrowind polonizacja

Seria gier RPG o świecie Tamriel z pewnością jest znana wszystkim fanom. I z pewnością wszyscy również wiedzą o tym, że najnowsza część serii pod tytułem Morrowind już wkrótce (we wrześniu) ukaże się w Polsce. Dzięki staraniom firmy CD-Projekt gra ukaże się w polskiej wersji językowej. Będzie to największa polonizacja w historii gier komputerowych w Polsce, bowiem do przetłumaczenia jest 5200 stron maszynopisu!

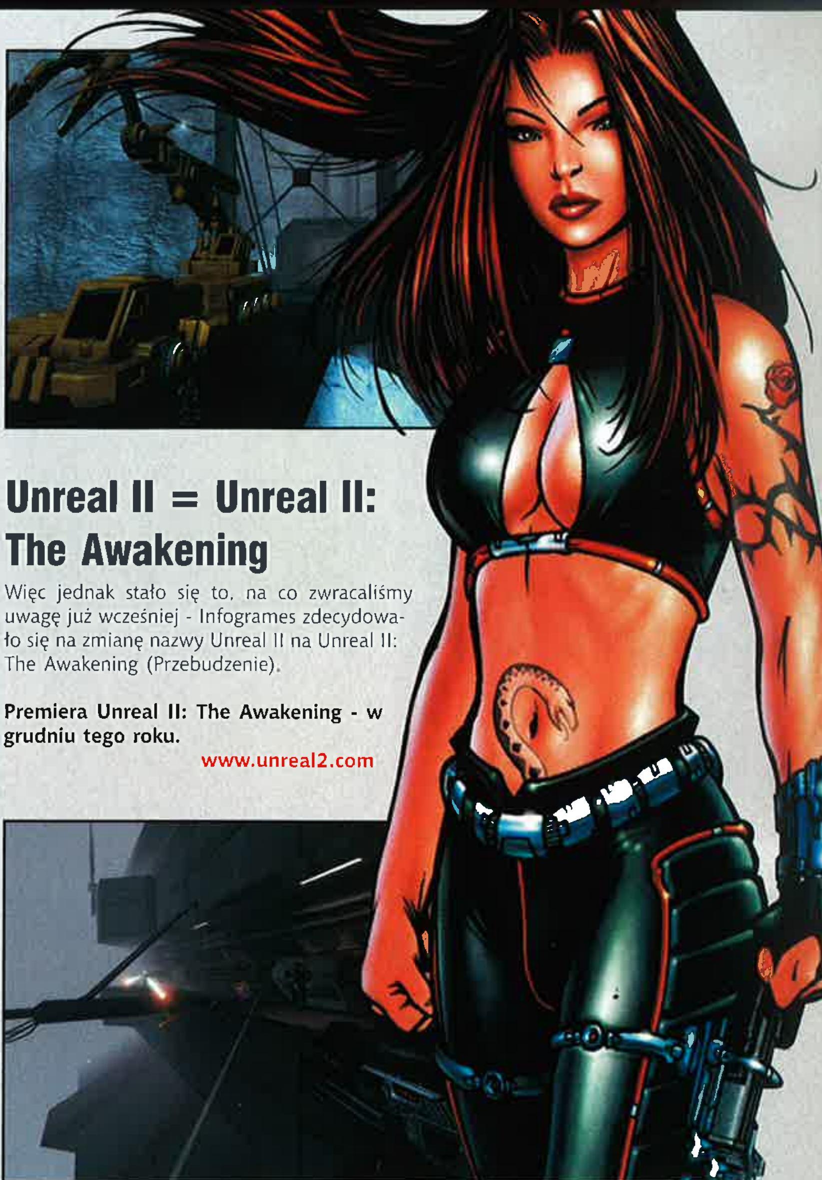
Gry Infogrames w ofercie CD-Projektu

Firma CD-Projekt poinformowała o podpisaniu umowy z Infogramesem. W rezultacie CD-Projekt został wydawcą Master of Orion 3 i Civilization III. MoO3 oferować ma poprawioną w stosunku do poprzedniczki grafikę, 16 zróżnicowanych ras, usprawniony system prowadzenia walki oraz wiele godzin znakomitej zabawy! Druga z gier, Civilization III, została już raz wydana na polskim rynku. Różnicą między wersjami ma być język, w jakim zwracać się będą do nas nasi doradcy - tym razem CD-Projekt ma zamiar nauczyć ich polskiego!

Więcej informacji na temat obu gier - wkrótce.

Batman: Vengeance

Jeszcze tego lata port wszech konsolowego (PS2, Xbox, NGC) hitu - Batman: Vengeance, pojawi się wreszcie na PC.



Unreal II = Unreal II: The Awakening

Więc jednak stało się to, na co zwracaliśmy uwagę już wcześniej - Infogrames zdecydowało się na zmianę nazwy Unreal II na Unreal II: The Awakening (Przebudzenie).

Premiera Unreal II: The Awakening - w grudniu tego roku.

www.unreal2.com



RalliSport Challenge

Microsoft potwierdziło zamiar przeniesienia rajdowych emocji, zapewnianych przez xboxowego Rallisport Challenge, z ekranu telewizora na monitory PC. Tym z was, którzy nie interesowali się dotąd grami na tę konsolę, podpowiadamy, że Rallisport Challenge z jej czterema rodzajami gry: Hill Climb, Rally, RallyCross i Ice Racing, 29 licencjonowanymi samochodami (plus bonusowe), 48 torami należy do ścisłej czołówki produktów tego typu. Dobrą wiadomością jest także to, że konwersja dokonana zostanie w studiach szwedzkiego Illusion Software, a więc twórców wersji oryginalnej.

Premiera Rallisport Challenge - koniec roku 2002.

www.microsoft.com/games/PC/rallisport_challenge.asp









DOOM III





E3 zostały zDOOMinowane przez jeden tytuł. W ich trakcie po raz pierwszy od czasu słynnej tokijskiej prezentacji GeForce III zaprezentowano coś, co wedle wszelkich znaków na niebie i ziemi zmieni całkowicie nasz sposób postrzegania gier komputerowych. Projekt ten, dzieło id Software, występując pod skromną nazwą DOOM III, tylko na pozór jest first-person shooterem. W rzeczywistości nawet krótki z nim kontakt, kilka chwil spędzonych na podziwianiu tych niezwykłych dynamicznych światłocieni oraz animacji, jak i uszczegółowienie postaci porównywalne jedynie z pamiętnym Final Fantasy: The Spirits Within każe wierzyć, że id Software ponownie pchnie komputerową rozrywkę na nowe tory.

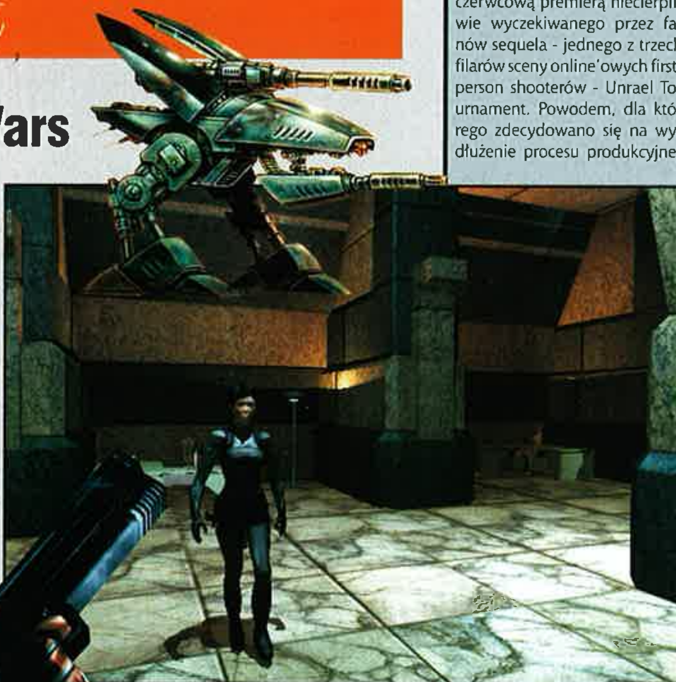
Niestety premiera DOOM III ma się odbyć dopiero w 2003. Do tego czasu musimy zadowolić się screenshotami...

www.idsoft.com

Full Throttle 2!

Na tę wieść czekali miłośnicy LucasArts od wielu, wielu lat - będziemy mieli okazję, by zagrać w sequel Full Throttle - znakomitej przygodówki z harleyowcem Benem w roli głównej! Niestety niczego więcej ponad to, że zobaczymy ją w 2003 roku, nie wiemy. Żal też, że równocześnie LA nie poinformowało o sequelach np. Outlaws czy TIE Fightera (że o rozpoczęciu prac nad np. ISD Commanderem nie wspomnę...).

DX2: Invisible Wars



Tegoroczne E3 stały się okazją do wyjawienia wielu branżowych, skrywanych dotąd tajemnic. Jedną z nich był podtytuł sequela chyba jak dotąd najlepszego pierwszoosobowego role-playa - Deus Exa. Ten - Invisible Wars - ponownie pozwoli objąć kontrolę nad agentem UNACO - JC Dentonem, ponownie też zapewne przyczyni się do zawaleń sesji i rozpadów obiecujących związków...

Premiera DX: IW - w 2003.

www.ion-storm.com





FLASH

Jego polskim wydawcą będzie najprawdopodobniej LEM.

www.ubisoft.com/batmanvengeance/

IGI2 dopiero we wrześniu

Jak wynika z planu wydawniczego Codemasters, IGI 2: Covert Strike, sequel niezłego, lecz wyraźnie "niedomyślanego" quasirealistycznego first-person shootera, stworzonego przez norweskie Innerloop, pojawi się na półkach sklepowych dopiero we wrześniu. Powodem opóźnienia jest konieczność "doszlifowania" trybu mutliplayer gry.

http://www.codemasters.com/igi2/

Dragon's Lair 3D

Ubi Soft poinformowało, że Dragon's Lair 3D - czyli nowa odsłona legendarnej już serii arcade-adventue, wykorzystująca w pełni zalety trójwymiaru, lecz skrywając go pod efektem cel-shadingu, pojawi się również na PC.

www.bluebyte.net

Unreal Tournament 2003 w sierpniu

Niestety duetowi Digital Extremes-Infogrames nie udało się dotrzymać obietnicy w związku czerwcową premierą niecierpliwie wyczekiwanego przez fanów sequela - jednego z trzech filarów sceny online'owych first-person shooterów - Unrael Tournament. Powodem, dla którego zdecydowano się na wydłużenie procesu produkcyjnego Unreal Touranment 2003 o kilka tygodni - do 6 sierpnia, ma być dbałość o to, by klienci otrzymali produkt rzeczywiście godny nazwy Unreal.

www.unrealtournament.com

Savage

Ambitne studio developerskie, każące zwać się S2 Games, postanowiło dokonać czegoś co dotąd nie udało się nikomu - i połączyć Warcraft III z... Quake III! W jakim stopniu projekt, w ramach którego dokona się to - miejmy nadzieję - skuteczne połączenie cech strategii czasu rzeczywistego, first-person shooterow i osadzenie całości w świecie gier sieciowych powiedzie się, innymi słowy: czy faktycznie uda się S2 Games odnaleźć ów mityczny złoty środek - dowiemy się najwcześniej za rok.

www.s2games.com



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Henry "Indiana" Jones Jr to nazwisko superarcheologa, którego filmowe i komputerowe przygody towarzyszą nam od tak wielu lat, że aż strach. Najnowszą z nich, ujawniona w czasie imponującego natarcia na rynek, jaki LucasArts rozpoczął na tegorocznych E3, nazwana Indiana Jones and the Emperor's Tomb, przeniesie nas w rok 1935 na Daleki Wschód, gdzie stawimy czoła niezwykłemu sojuszowi chińskich triad i niemieckiego najemnika, utworzonemu w celu zdobycia legendarnego Serca Smoka - czarnej perły, dającej właścicielowi moc kontrolowania umysłów ludzi... W trakcie gry, która podobnie jak poprzednia - The Infernal Machine, należy do gatunku action-adventure rozgrywanych w perspektywie trzeciej osoby, Indy'emu wyposażonemu w nieodłączny bicz pomagać ma urocza asystentka!

Premiera nowego Indy'ego odbędzie się równocześnie na PC, PS2 i XBox pod koniec tego roku (najprawdopodobniej we wrześniu). Bezpośrednim twórcą gry jest The Collective.

www.lucasarts.com/products/indiana/



Civilization III: Play The World

Już wkrótce fani serii Civilization zachwyceni (lub nie) ostatnią, trzecią już jej odsłoną będą mieli okazję sprawdzić się raz jeszcze jako zbawcy (bądź zguba) ludzkości. Civilization III: Play The World - oficjalne rozszerzenie gry zawierać ma m.in. nowy "tryb beztutowy", osiem nowych cywilizacji i ośmiu Wielkich Przywódców, nowe mapy oraz obiekty (w tym feudalnej Japonii i drugiej wojny światowej) itp.

Premierę Civilization III: Play The World duet Fireaxis-Infogrames zapowiada na koniec roku.

www.firaxis.com/civ3/

RTCW
oficjalny dodatek

id Software ujawniło plany wydania oficjalnego dodatku do online'owego hitu ostatnich miesięcy - Return to Castle Wolfenstein. Ten, jak dotąd nienazwany, tworzony jest w studiach Splash Damage (we współpracy z współtwórcą oryginału - Nerve Software) i zawierać ma 10 poziomów signle player, 10 map multiplayer oraz - co najważniejsze - nową klasę postaci (covert ops specialist, czyt. szpieg), nowe zdolności inżynierów, nowe rodzaje broni.

Premiera nienazwanego dodatku do RTCW - jeszcze w tym roku.

NOLF 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Fanów Cate "Lisiczki" Archer zainteresuje z pewnością wieść, że Fox Interactive zdecydowało się dołożyć podtytuł do wyczekiwanego niecierpliwie sequela No-One Lives Forever - A Spy in H.A.R.M.'s Way.

Premiera NOLF2 dopiero pod koniec roku. Tymczasem jednak - kilka zupełnie świeżych screenów wprost z parkietów E3!

www.foxinteractive.com





FLASH

Enter the Matrix

Korzystając z faktu, że oczy całego świata zwrócone były w maju na Los Angeles, Infogrames podało nowy tytuł tworzonej w studiach Shiny Entertainment gry akcji na motywach drugiej części znakomitego Matrixa - Enter the Matrix. Niestety równocześnie z nowym tytułem dowiedzieliśmy się, że żadnych bliższych szczegółów nt. tego projektu przed majem 2003 nie poznamy.

Matrix MMORPG

O ile to, że Shiny Entertainment próbuje odtworzyć Matrycę, nie było dla nas żadną tajemnicą, o tyle prawdziwą niespodzianką była informacja prasowa podpisana przez przez Warner Bros., Monolith Productions i EON Entertainment dotycząca planu stworzenia Matrixa online, w którym możliwa będzie obecność dziesiątek tysięcy żywych graczy! Czy to jednak gracze będą kontrolować Matrix, czy też raczej ona będzie ich kontrolować - dowiemy się nie wcześniej, niż w przyszłym roku..

Freedom: the Battle for Liberty Island

Electronic Arts powiadomiło, że w studiach IO Interactive powstają plany Battle for Liberty Island - gry z pogranicza królestw strategii i akcji. Jej twórcy każą nam wyobrazić sobie świat, gdzie Związek Radziecki okazał się zwycięzcą zimnowojennej konfrontacji, a Armia Czerwona spełniła swój sen o wkroczeniu do amerykańskich domów. Bohaterem Freedom: the Battle for Liberty Island jest jeden z mieszkańców Nowego Jorku - człowiek, którego do zorganizowania zbrojnego podziemia skłoniło uwięzienie jego brata przez najeźdźców. Celem gry będzie odzyskanie miasta - czy to drogą precyzyjnie planowanych misji, czy spontanicznych akcji typowych dla first-person shooterów.

Pecetowa premiera Freedom: Battle for Liberty Island - zimą.

Metal Gear Solid - Substance

Sony Computer Entertaiment potwierdziło dochodzące nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby przygotowywana na Xbox, znacznie poprawiona druga część serii Metal Gear Solid - Substance, miała pojawić się także na PC! Metal Gear Solid jest - co przypominamy w trosce o tych wszystkich, którzy dotąd nie mieli okazji się z nią zetknąć - najpopularniejszą bodaj konsolowo-filmową grą akcji z agentem supertajnych służb specjalnych - Snakiem, w roli głównej.

www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/

James Bond 007: NightFire





Więc jednak, w blisko dwa lata po uśmierceniu The World Is Not Enough Electronic Arts zdecydowało się dać jeszcze jedną szansę najsłynniejszemu spośród agentów Jej Królewskiej Mości przeprowadzenia akcji na terytorium królestwa PC. Ta, skrywająca się pod kryptonimem James Bond 007: NightFire, jest first-person shooterem tworzonym w studiach Gearbox Software (znanych z oficjalnych rozszerzeń Half-Life'a), niezwiązanym z żadnym filmem (czyt. opowiada zupełnie oryginalną historię). Dają się w niej jednak rozpoznać standardowe motywy filmów o przygodach niezrównanego 007. Starając się pokrzyżować plany kolejnego Geniusza Zła Bond przemierzać będzie 10 różnych "światów" - od głębin Pacyfiku, poprzez Alpy Austriackie, po... przestrzeń kosmiczną! Nie do końca liniowa gra oferować ma różne sposoby rozwiązania postawionych przed 007 zadań. Możliwe więc ma być zarówno postawienie na brutalną siłę, jak - naturalnie - przemykanie obok przeciwników. W obu przypadkach wskazane będzie korzystanie z gadżetów przygotowanych w laboratorium Q. Interesująca jest także zapowiedź twórców, że jakkolwiek gra przez większość czasu rozgrywa się w perspektywie pierwszej osoby, istnieć mają scenki TPP!

Data premiery James Bond 007: NightFire jeszcze w tym roku. Czy wcześniej jednak niż na Gwiazdkę - nie wiemy.

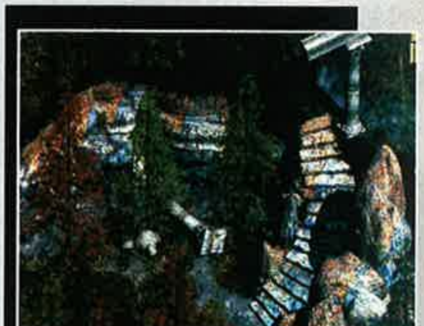
www.eagames.com

Black & White 2
Pierwsze screeny

Sequel ubiegłorocznego hitu - Black & White, pozwoli nam, bogom, powrócić na znaną już wyspę tylko po to jednak, by dowiedzieć się, że nieporównywalnie bardziej stechnicyzowani poddani zapomnieli o swych bogach i zajęli się tym, czym ludzie zwykli zajmować się od początków istnienia - wzajemnym zabijaniem. Od ciebie tylko będzie zależeć, czy dasz im nauczkę, czy też raczej spróbujesz przekonać do oddawania czci poprzez uczynki dobre i miłosierne. Black & White 2, widziane od technicznej strony, to wyraźnie poprawiony engine, znacznie większe i bardziej zróżnicowane miasta, rozbudowane opcje walki oraz jeszcze potężniejsze czary (poprawiono ponoć także system gestów) i Chowańce. Zdaje się, że warto czekać!









Lionheart

Nie potwierdziły się pogłoski, jakoby duet Black Isle-Interplay przygotowywał konsolowego Fallout 3. Tym słynnym i nieujawnionym role-playem jest bowiem Lionheart, role-play osadzona w szesnastowiecznej Europie , a ściślej - jej alternatywnej wersji - takiej, jak wyglądałaby ona, gdyby nagle powróciła magia. Warto też wyjaśnić, że plotki o Falloucie mogły powstać na skutek tego, że Lionheart wykorzystuje praktycznie niezmodyfikowany falloutowy system SPECIAL.

Lionheart, dzieło współpracy Reflexive Entertainment i Black Isle Studios, pojawić się ma zimą 2002.

www.blackisle.com

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.



wirtualny świat

www.wirtualny.com

Telefon: (0PREFIX22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: .... 8^{00} - 18^{00}
soboty: .... 10^{00} - 14^{00}

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KARCIANE I RPG | KSIĄŻKI | FILMY DVD | GAMEBOY

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

WARCRAFT III



Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS WarCraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdą: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

Zamawiając przed premierą grę Warcraft III otrzymasz GRATIS SACRIFICE PL (3CD) i WARCRAFT II BATTLE NET EDITION

PREMIERA: CZERWIEC 2002

ICEWIND DALE 2



Kontynuacja Icewind Dale, przebojowego RPG, w którym ponownie przenosimy się do mroźnych krain świata Forgotten Realms. W Icewind Dale II czeka nas wędrówka po całkowicie nowych lokacjach i odkrywanie nieznanych dotychczas mrocznych labiryntów.

Zamawiając przed premierą grę Icewind Dale 2 otrzymasz GRATIS grę ZAX - GALAKTYCZNY WOJOWNIK PL

PREMIERA: WRZESIEŃ 2002

THE SETTLERS IV - TROJANIE I ELIKSIR MOCY



Settlers 4: Trojanie i Eliksir Mocy jest najnowszym dodatkiem do kultowej gry Settlers IV. Tym razem spotykamy zupełnie nową rasę – zaawansowanych technologicznie Trojan. Dodatek zawiera 12 misji Trojan, 16 misji z pozostałymi rasami i 26 nowych map do rozgrywki w pojedynkę lub do gry sieciowej.

Zamawiając przed premierą grę THE SETTLERS IV - TROJANIE płacisz tylko 44,90 OSZCZĘDZASZ 5 ZŁ

PREMIERA: LIPIEC 2002

DISCIPLES II



Disciples II to strategia turowa. W drugiej części wracamy do magicznego świata Sacred Lands, gdzie cztery rasy: Imperium, Górskie Klany, Przeklęte Legiony i Hordy Nieumarłych kontynuują odwieczną walkę o władzę.

Zamawiając przed premierą grę DISCIPLES II otrzymasz GRATIS grę ATLANTIS II PL

PREMIERA: SIERPIEŃ 2002

CYWILIZACJA III



W Cywilizacji 3 gracz wciela się w przywódcę wybranego państwa w celu poprowadzenia go przez wieki historii do zwycięstwa. Można je osiągnąć na wiele sposobów: dominacja gospodarcza lub zwycięstwo na drodze militarnej. Gra w polskiej wersji językowej.

Zamawiając przed premierą grę CYWILIZACJA III otrzymasz GRATIS grę GIATS PL

PREMIERA: WRZESIEŃ 2002

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND



Kontynuacja jednej z największych serii gier RPG. Elder Scrolls III: Morrowind to już trzecia epicka przygoda rozgrywająca się olbrzymim świecie imperium Tamriel.

Zamawiając przed premierą grę MORROWIND otrzymasz GRATIS grę GORASUL PL

PREMIERA: WRZESIEŃ 2002

MASTER OF ORION 3



Master of Orion III to trzecia część jednej z najlepszych w historii strategicznych gier turowych rozgrywanych w scenerii science fiction. Zadaniem gracza jest rozwój i ekspansja w całej galaktyce. Gra w polskiej wersji językowej.

Zamawiając przed premierą grę MASTRER OF ORION 3 otrzymasz GRATIS grę KINGOD UNDER FIRE PL

PREMIERA: WRZESIEŃ 2002

NAJTAŃSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier. **Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301, fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów. Niektóre z prezentowanych okładek mogą się różnić od rzeczywistych.





FREESPACE 2

COLOSSUS

NAJPEŁNIEJSZYM OPISEM FREESPACE 2: COLOSSUS JEST OKREŚLENIE GO JAKO WALKI BEZWZGLĘDNEJ I BEZLITOSNEJ. A TO Z M.IN. POWODU SZTUCZNEJ INTELIGENCJI, KTÓRĄ SIĘ KIERUJĄ PRZECIWNICY. JEST NAPRAWDĘ NIEZŁA, BO UMOŻLIWIA IM STOSOWANIE TYCH SAMYCH ZAGRYWEK JAK U REALNYCH GRACZY!

Minimalne wymagania sprzętowe: P200, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/NT, akcelerator!

Instalacja

Po włożeniu płyty CD do napędu uruchomi się program instalacyjny. W razie problemów z instalacją prosimy zapoznać się z treścią pliku README.TXT, umieszczonego w katalogu głównym na płycie CD.

FREESPACE 2

CD-ACTION



Obejrzyj Spider-Mana ZA DARMO!

I to wcale nie na pirackim "diviksie", a w komfortowych warunkach, na dużym kinowym ekranie.

Wystarczy, że mieszkasz w **Warszawie** lub **Wrocławiu** i dnia 20.06. udasz się do:

Warszawa: godz. 20:30, kino Atlantic, sala A
Wrocław: godz. 20:45, kino Helios, sala nr 7

Zapraszamy!

Musisz jeszcze mieć w ręku to CD-Actionem, jako bilet wstępu. Może też być najnowszy Click.

LAUREACI KONKURSÓW:

Konkurs jubileuszowy

Nagrody w postaci Media Tech Play'N'Go Multi - Cam, otrzymuja:

1. Filip Wojciechowski, Legnica
2. Waldemar Leśków, Stalowa Wola
3. Łukasz Berliński, Kraków

Ubranko na miarę!











LAUREACI KONKURSÓW

Konkurs Avalon

Zegarki Seiko otrzymują:
1. Piotr Popławiec, Starachowice;
2. Łukasz Lazar, Racibórz;

Walkman Thomson otrzymuje:
Paweł Laskocz, Kamionka W-ka;

Gadżety związane z filmem:
1. Kasia Płatowska, Suwałki;
2. Tomasz Pujsza, Gdańsk;
3. Tomasz Koniczek, Białystok;
4. Helena Lesiak, Łódź;
5. Bartłómiej Rozpędowski, Żory;
6. Andrzej Dziöbek, Warszawa;
7. Szymon Kowalski, Lublin;
8. Maciej Mularski, Jedlińsk;
9. Arkadiusz Jarzyński, Warszawa;
10. Kuba Dłubisz, Oświęcim;

Konkurs OMNIA

Nagrody otrzymują:
Omnia
1. Wojciech Mostowski, Rzepin;
2. Maciej Mularski, Jedlińsk;
3. Artur Podleśny, Wołomin;
4. Marek Myszograj, Chojnów;
5. Beata Czernicka, Legnica;
6. Jan Kotowicz, Żory;
7. Łukasz Nowotny, Wrocław;
8. Dariusz Piotrowski, Braniewo;
9. Krzysztof Gargas, Nowy Sącz;
10. Mariusz Kurzeski,Nidzica;
11. Marek Pająk, Stalowa Wola;
12. Łukasz Piecek, Łódź
13. Mateusz Kasalik, Wadowice;
14. Michał Sowiński, Tychy;
15. Jakub Ryśko, Kraków;
16. Tadeusz Kaczor, Kraków;
17. Sylwester Kostrzea, Skierniewice;
18. bartosz Toborski, Koziegłowy;
19. Łukasz Wójtowicz, Bełżyce;
20. Tomasz Feduniak, Przemyśl;
21. Piotr Studniak, Gdynia;
22. Patryk Lewicki, Puck;
23. Arkadiusz Paliński, Sadlinki;
24. Tomasz Kopiec, Opole;
25. Adam Cudak, Chrzanów;

Konkurs Heroes

Gry i koszulki otrzymują:
1. Mateusz Obidziowski, Warszawa;
2. Paweł Fiedor, Żywiec;
3. Piotr Popławiec, Starachowice;
4. Grzegorz Dubiel, Dębica;
5. Marek Myszograj, Chojnów;
6. Rafał Podkowiński, Warka;
7. Paweł Butkiewicz, Suwałki;
8. Tomasz Mazurkiewicz, Przemyśl;
9. Andrzej Gugała, Skarbimierz-Os.;
10. Krzysztof Kcharski, Miszewo;
11. Michał Michalak, Katowice;
12. Rafał Sidorko, Olszyna;
13. Adrian Dudko, Mońki;
14. Katarzyna Urbaniec, Jaworze Dolne;
15. Michał Czapski, Warszawa;
16. Piotr Pitoń, Zakopane;
17. Michał Cieśla, Milanówek;
18. Łukasz Adamkowski, Płock;
19. Marcin Jasiński, Rybnik;
20. Adrian Walczak, Radomsko;
21. Arkadiusz Jarzyński, Warszawa;
22. Hubert Stępniewski, Teresin;
23. Jacek Szymczak, Sokolniki;
24. Bartosz Tan, Świnoujście;
25. Mirosław Serlikowski, Bydgoszcz;
26. Piotr Sobotowski, Suwałki;
27. Damian Kidoń, Jaworzno;
28. Sławomir Tokarczuk, Wojsławice;
29. Marcin Brygoła, Galiny;
30. Tomasz CViećka, Lubawka;

GATUNEK: ACTION/RPG

Jak dotąd nie mieliśmy zbyt wielu okazji, by dowiedzieć się, czy bycie po drugiej stronie ognistego stożka, rozpoczynającego się w smoczej paszczy i kończącego w kałuży roztopionego metalu, który niegdyś był zakutym w zbroję rycerzem, jest równie zabawne, jak obserwowanie czegoś takiego. Być może jednak już wkrótce będziemy mieli taką okazję, gdyż decyzją rosyjskiego Primal Software w 'I of the Dragon', alter ego gracza, stanowi właśnie smok!

I of the Dragon

gem



I of the Dragon (fonetycznie: "Oko Smoka", choć chyba lepiej by było "Okiem Smoka"...) jest action/RPG osadzoną w scenerii fantasy i już na pierwszy rzut oka przypominającą dawny hit Molyneuxowego jeszcze BullFroga - Magic Carpet. Podobnie jak w nim, wcielimy się w potężną magiczną istotę, a większość czasu w grze spędzimy, obserwując przesuwający się u dołu nasz własny cień. Wyraźne podobieństwo jawi się również, gdy porównać arsenał obu istot - magiczne błyskawice, kwas, kamienie, czary iluzyjne. Wybór czarów wreszcie nie jest ostatnim elementem łączącym IotD z Magic Carpet - tym jest konieczność nie tylko pokonywania niezliczonych i coraz potężniejszych przeciwników w bojach na moc, ale także opiekowanie się własnym osiedlem ludzkim!

Równie wyraźnie jak podobieństwa rysują się różnice. Jedną z nich jest możliwość wyboru naszego nietypowego wcielenia z aż trzech przedstawicieli tego budzącego podziw oraz grozę baśniowego gatunku. Pierwszy z nich jest klasycznym ognioziejem, drugi przypomina nieco ożywionego i ziejącego kwasem smoka-licza, trzeci wreszcie - biały bądź kryształowy - lodem. Niezależnie jednak od tego, który z nich przemierzać będzie magiczne krainy w grze - każdy z nich jest ogromny i groźny, ale także - jak widać choćby po tych kilku obrazkach obok - naprawdę piękny.

Różnicą wynikającą z postępu technologicznego jest także wielkość i uszczegółowienie plansz. Sami twórcy przyznają, że zadanie niemal ich przerosło. Początkowo bowiem zajęli się składaniem map z części, jednak stworzenie założonych setek kilometrów kwadratowych (!) powierzchni oraz tysięcy (!) obiektów, jakie miały ją wypełnić, okazało się zadaniem trudniejszym niż stworzenie realistycznego (na tyle, na ile to możliwe w przypadku niezbyt realnych smoków) modelu fizycznego i opracowanie listy czarów. Dlatego też wkrótce funkcję kreatora światów przejął specjalnie na tę okazję opracowany przez Primal Software edytor map-światów. I co ciekawe - jak przyznali - edytor zadaniu temu sprostał nie tylko - co oczywiste - szybciej, ale po prostu lepiej! Ostatecznie więc wystarczyło nadać im ostateczny, mistrzowski szlif i... zająć się elementami, których komputer nie jest w stanie wykonać bez pomocy człowieka.

Wreszcie, już niemal w podsumowaniu, wspomnieć należy jeszcze jedną, tym razem niezbyt dobrze świadczącą o grze różnicę: 'I of the Dragon' w odróżnieniu do Magic Carpet nie będzie zawierać trybu multiplayer. Mimo to jednak ta tworzona już półtora roku i "niemal skończona" gra zapowiada się tak interesująco, że chyba rzeczywiście warto będzie sprawdzić, jak to jest widzieć świat Okiem Smoka.

ⓘ **I of the Dragon**
Producent: Primal Software



Operation Flashpoint: Resistance

GATUNEK: FPS

gem

Gry na PC, które sprzedały się w liczbie ponad miliona egzemplarzy, policzyć można na palcach obu dłoni. Ich liczba jednak powiększa się z każdą chwilą. Nie tak dawno temu dołączyły do nich np. dwa first-person shootery. Ten, który miał tak - zgodnie z planami - uczynić - Return to Castle Wolfenstein, i ten, który na członkostwo w tym elitarnym klubie załapał się niespodziewanie chyba nawet dla jego twórców - najmocniejszy dotychczas produkt eksportowy naszych południowych sąsiadów, czyli Operation Flashpoint: Cold War Crisis.

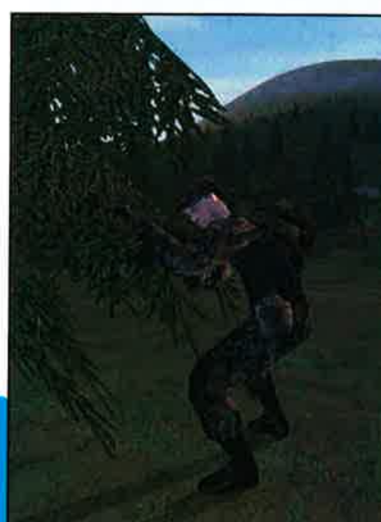
Naturalnie ten drugi niespodzianką jest o tyle tylko, że nikt chyba nie liczył, iż ultrarealistyczny symulator współczesnego pola bitwy, gra o poziomie trudności wykraczającym poza standardowe skale (to się nazywa - życie), może znaleźć aż jeden milion wyznawców! Stało się tak jednak: twórcy zaś - firma Bohemia Interactive Studios - wyrosła nagle na jednego z liderów nieformalnego światowego związku twórców gier z celowniczkiem pośrodku ekranu w roli głównej. Naturalnie powodzenie Flashpointa zostało natychmiast ujęte w planach marketingowych jego wydawcy - Codemasters, które zdążyło już w międzyczasie wydać własny i mocno specyficzny, bo odwracający sytuację z podstawki mission pack - Red Hammer.

Red Hammer jednak, jako się rzekło, był jedynie mission packiem i nie wprowadzał żadnych zmian ni innowacji (pod tym względem bije go nawet większość wydanych dotychczas łatek). Na szczęście dla graczy Flashpoint wraca do swych twórców - Bohemii, która przygotowuje pierwsze prawdziwe rozszerzenie i zarazem zupełnie nowe, bo z punktu widzenia cywili, ujęcie konfliktu zbrojnego - Resistance, czyli ruch oporu.

Flashpoint: Resistance rozgrywa się na kilka lat przed kryzysem, a więc także pojawieniem się sił NATO, na czwartej (bądź, jeśli liczyć ten istniejący w wersjach czeskiej i polskiej "poligon doświadczalny" - piątej) najzupełniej nowej wyspie - Nogovo. Wysepka ta, dawniej ostatni przyczółek wojującego socjalizmu, a od paru lat demokratyczna, staje się obiektem inwazji dokonanej przez siły zbrojne Związku Radzieckiego, dowodzone przez znanego już nam skądinąd pułkownika Gubę.

Alter ego gracza, a więc głównym bohaterem gry, jest Victor Troska, były żołnierz sił specjalnych, który po wielu latach bojów znalazł bezpieczną przystań. Nic dziwnego więc, że nie podobają mu się nowe porządki spod znaku czerwonej gwiazdy i postanawia wykorzystać dawne, ale niezapomniane przecież umiejętności do tego, by pozbyć się najeźdźcy... Aby jednak w ogóle móc myśleć o zmianie początkowego, i raczej dlań niekorzystnego, stosunku sił, będzie musiał wyszkolić partyzantów, uzbroić ich (głównie na wrogu), znaleźć sposób na uzupełnianie braków amunicji, wreszcie - strat w ludziach. Tym samym Resistance rzeczywiście stanie się nowym ujęciem Flashpointa - dotąd te akurat aspekty wcale nas nie obchodziły...

Jednocześnie Resistance stać się ma dla BIS poligonem, na którym zamierza się udowodnić niedowiarkom, że w ich engine'ie drzemie niewykorzystany dotąd potencjał i kolejnych kroków na drodze bezustannych poprawek, jakim poddawana jest ona od dnia premiery, może być jeszcze wiele. Już pierwsze screeny udowadniają, że jest to prawda: Nogovo jest wyspą o największej jak dotąd powierzchni (ponad 100 km2!), sporą jej część zaś zajmują niespotykane dotąd miasta! Wyraźnie widoczne jest także "podbicie" rozdzielczości tekstur drzew i domów, dzięki czemu złudzenie faktycznego udziału w walce ma być jeszcze bardziej wiarygodne! Wreszcie - zgodnie z miłą tradycją downloadowalnych dodatków i usprawnień - Resistance wprowadzi w świat Flashpointa zupełnie nowe, zgodne z duchem kampanii pojazdy i broń, więc nie będziemy skazani na koźlice i AK-47...



Słowem, Operation Flashpoint: Resistance zapowiada się na bardzo wartościowe rozszerzenie idei Flashpointa. Jak bardzo jednak - o tym przekonamy się najwcześniej w czerwcu, na ten bowiem miesiąc, dokładnie w rok po europejskiej premierze, OF BIS i Codemasters planują jego premierę...









Operation Flashpoint: Resistance

Producent: **Bohemia Interactive Studios/ Codemasters**

WITAJ W ŚWIECIE MOCY I MAGII!

Might and Magic IX

Najnowsza część kultowej gry role-playing już w sprzedaży w rewelacyjnej cenie 99,90 zł!

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Might and Magic® IX na 2CD
- Grę Might and Magic® VIII na 2CD

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Heroes IV - 2 CD w pudełku DVD
- 128-stronicową instrukcję do gry Heroes IV
- Gry Heroes I i Heroes II Gold - 2 CD w pudełku DVD
- Wspólną instrukcję do gier Heroes I i Heroes II Gold

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier strategicznych 2002 roku już w sprzedaży w cenie 99,90 zł!

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC®

3DO™ NEW WORLD COMPUTING® www.mightandmagic.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com



GATUNEK: RTS

EMPEROR
Rise of the Middle Kingdom™

Sir FiDu

Byliśmy już cezarem w serii pod tytułem Caesar, faranoem w Pharaoh oraz władcą Grecji w Zeusie. Wszystkie te produkcje łączyło kilka rzeczy: akcja osadzona w basenie Morza Śródziemnego, brak multiplayera i wydawca - Sierra. Obecnie Break-Away games tworzy grę, która ma radykalnie zmienić spojrzenie na ten gatunek. Mowa tutaj o Emperor: Rise of The Middle Kingdom.

Może parę słów o twórcach gry, którzy mogą z niczym nie kojarzyć się. Są oni częścią firmy Impressions, jednak gry tworzą pod własną egidą (nie będę się bardziej zagłębiał w to, kto, z kim, jak i dlaczego). Właściwie powiedziałem, że robią gry nieco na wyrost, bo do tej pory wsławili się tylko dwoma dodatkami - Klepoatrą do Faraona oraz Rajską Wyspą do Tropico. Przypomnę tylko, że oba Add-Ons zostały wysoko ocenione przez branżową prasę (w tym CDA, które nie jest gazetą, tylko czasopismem). :)

Akcja gry będzie działa się z dala od dotychczasowych simów, a mianowicie... w Chinach. Tak, tak, w kraju, gdzie nagminnie łamane są prawa człowieka, w kraju, gdzie za 'hacking' dostaje się karę śmierci, wreszcie w kraju, gdzie wynaleziono jeden z najgłupszych tworów człowieka - proch. Wiadomości o powstawaniu Emperora Sierra (wydawca gry) podała dnia, kiedy rozpoczyna się nowy chiński rok - idealna data dla tego tytułu.

W gruncie rzeczy wszystkie najważniejsze zasady tej serii pozostają niezmienione. Nadal przyjdzie nam dbać o wszelakie aspekty rozbudowy miast, takie jak zaopatrzenie w wodę i żywność czy zapewnienie mieszkańcom rozmaitych usług. Co jakiś czas nękani będziemy przez najeźdźców, z którymi stoczyć trzeba będzie bitwy.

Co zaś nowego? Przede wszystkim grafika. Wyświetlana w rozdzielczości nie niższej niż 1024 x 768. Dzięki znacznemu zwiększeniu kwadratów, na których stawiać będziemy budynki, stało się możliwe pokaźne zwiększenie liczby detali tak budowli, jak i naszych podwładnych. Twórcy zapowiadają, że dostrzec można będzie nawet tak mało istotne bajery (nie ma co oszukiwać się, to tylko bajery nie wpływające na rozgrywkę) jak ptaszki latające nad miastem czy w pobliżu lasów, sprzedawcy zachwalający towar klientom oraz pospólstwo świętujące ważne wydarzenia - takie jak Nowy Rok.

Gra toczyć się będzie przez ponad 3000 lat (od 2100 p.n.e. do 1400 n.e.) i aż dziwne by było, gdyby stawiane budynki przez cały ten czas były jednakowe. Dlatego, podobnie jak AoE czy Empire Earth, Emperor ma zostać podzielony na kształt epok. Dokładnie nie zostało to jeszcze wyjaśnione, i słusznie, bo od czego jest recenzja.

Ważną rolę odegrają także aspekty... filozoficzno-religijne. Duże znaczenie będzie miało zbudowanie miast zgodnie z zasadami Feng Shui - czyli trochę natury, trochę kultury, trochę przemysłu, to tu, to tam (tak szczerze mówiąc - to nie wiem, o co chodzi w Feng Shui :)). Chińczycy bowiem są narodem, który ma bzika na punkcie porządku i będą niezmiernie zadowoleni, kiedy ulice i dzielnice będą pooddzielane murkami, żywopłotami, zupełnie jak zwierzęta w Zoo Tycoonie.

Kalendarz odegra także istotną rolę - zgodnie z wierzeniami Chińczyków (np. w roku małpy świetnie sprawuje się żegluga, ale co ma żegluga wspólnego z małpami, tego nie wiedzą chyba nawet mnisi z klasztoru Shaolin :)).

Najistotniejszą innowacją jest multiplayer. Po 10 latach (wtedy powstał pierwszy Caesar) walki z komputerem wreszcie staniemy naprzeciw osoby z krwi i kości, i udowodnimy, kto jest lepszym cesarzem. Szczerze mówiąc, nie wyobrażam sobie, jak rozwiązany zostanie problem multiplaya, ale nie moja w tym głowa, ważne, aby się świetnie młóciło.

A na to się zapowiada. Dotychczas żadna gra tego typu mnie nie zawiodła i nie zanosi się na to, by przerwano tę dobrą passę. Oczywiście nie będzie to "gra roku", ale dobry, solidny produkt z wyższej półki. Według Sierry, Emperorem będziemy się raczyć już pod koniec lata tego roku.

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Producent: Break-Away Games

JUŻ W SPRZEDAŻY!

WARLORDS™ BATTLECRY™ II

Warlords Battlecry II to doskonałe połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, który w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doświadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje aż 12 różnych ras takich jak Leśne Elfy, Demony, Orki oraz 20 dostępnych klas głównego bohatera takich jak rycerz, zabójca, mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.

Odkryj świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusz w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą oprawą muzyczną.

OBUDŹ W SOBIE DUCHA WALKI.
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
69,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł







SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY



SSG

Ubi Soft

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

TOTAL MUTANT MAYHEM

GATUNEK: PLATFORMÓWKA

gem

3D Realms jest chyba jedyną firmą, która bardziej udaje, że coś robi, niż robi naprawdę. Od 1996, a więc przez czas w branży gier komputerowych równy wieczności nie stworzyli samodzielnie żadnej (!) nowej gry! I pewnie gdyby nie legenda "Piąchy" - kolesia z blondjeżem, przerośniętymi żwaczami i imponującą obręczą barkową (Czarny Iwan łka z zawiści za każdym razem, gdy się przy nim wspomni o Duke'u) - już dawno nie byłoby po nich śladu!



Duke Nukem: Manhattan - to najwyraźniej efekt tego, że w skarbcu 3D Realms zaczęła przeświecać podłoga i czymś wypada podreperować budżet. Gra jest bowiem niczym więcej jak potomkiem w linii prostej dzielnych Duke'ów I i II, czyli... dwuwymiarowych platformówek, jakie królowały na późnych 286. Tak jak wtedy więc, nasz bohater widziany głównie z profilu przedzierać się będzie (zawsze w prawo) przez zdominowane kosmicznymi paskudami plansze w pogoni za coraz cięższą bronią i kluczami otwierającymi drzwi z tabliczką "następny poziom".

No alien's gonna take my balls!

Akcja Duke Nukem: Manhattan Project rozgrywa się - jak łatwo się zorientować po tytule gry - w Nowym Jorku. "Piącha" pojawia się w nim na zaproszenie mieszkańców, którzy byli w stanie przewidzieć wszystko prócz tego, że zaatakują ich... kosmici! Oczyszczenie wszystkich 8 "światów" nie będzie jednak łatwe - czeka tam ok. 25 typów mutantów stworzonych przez Mecha Morphiksa. Na szczęście nasz heros w trakcie gry zbierze pokaźny arsenał (od pistoletu poprzez nieśmiertelne shotgun i granatnik, po odwracający proces mutacji GLOPP ray i... X-3000!) - z nim zaś żadne niebezpieczeństwo nie jest ponad siły.

W pokonywaniu trudności zarówno tych ożywionych, jak i nieożywionych pomogą także umiejętności samego Duke'a - np. połączenia zdrówka z ego, dzięki czemu każdy odesłany w niebyt wróg dodawać będzie 5 punktów do ogólnej puli żywotności. Inne zdolności obejmują m.in. podwójny skok, w którym bohater - w szczytowym punkcie skoku - w niewyjaśniony sposób odbija się raz jeszcze, np. po to, by dosięgnąć niedostępnej w inny sposób krawędzi. Duke umie też ślizgać się, chwytać rur itp.

Damn, I'm looking good!!

Pewną niespodzianką ze strony twórców Manhattan Project, którzy dotąd kojarzeni byli wyłącznie jako autorzy Deer i Birdhuntera, jest to, że stanęli na wysokości powierzonego im zadania i... uniknęli wrażenia zapóźnienia technologicznego, jakie niegdyś dźwigał dwuwymiarowy Duke Nukem 3D w stosunku do trójwymiarowego Quake'a. Jak na rok 2002 zatem przystało, Duke jest w pełni trójwymiarowy. Zastrzegam jednak, że jest to przestrzenność widoczna w baaardzo niewielkim stopniu - mniej więcej takim jak w Mortal Kombat 4. Sama akcja bowiem - poruszanie się, walka - rozgrywają się dwiema szklanymi ścianami w ciasnym przezroczystym korytarzu.

What are you waiting for?! Christmas?!

Manhattan Project, czyli dużo strzelania, dużo skakania, dużo 'babes' i niewiele myślenia - słowem: wszystko to, czego można oczekiwać po Duke'u, pojawić się powinien (był) w cenie produktu z niższej półki i jeszcze na przełomie maja i czerwca! Być może zatem każdy z was miał już okazję, by samodzielnie odpowiedzieć na pytanie 'who's the King?!'...

Duke Nukem: Manhattan Project

Producent: Arush Entertainment/Sunstorm Interactive



W to zagramy już wkrótce...

Mieszkańcy Imperium są znużeni kłótniami dotyczącymi sukcesji tronu. Sama myśl o tym wywołuje gorzkie uczucia; zniechęcenie ogarnia każdego, kto widzi chaos panujący dookoła. Jest kilku pretendentów do tronu (Regent, Księżniczka, Wielki Szambelan), którzy postanowili użyć areny, by rozstrzygnąć konflikt dotyczący sukcesji.

THE GLADIATORS

GALACTIC CIRCUS GAMES

Faith

GATUNEK: ARCADE









Każdy kandydat wybiera czempionów, którzy będą bronili jego barw. Walka ma odbyć się podczas największego w całej galaktyce Wielkiego Galaktycznego Turnieju. Każdy z gladiatorów może mieć wpływ na przyszłość swego kraju. Callahan i jego komandosi, Fargass ze swoją kohortą i Generał Maximix, któremu towarzyszą cyborgi, staną twarzą w twarz do walki, w której będą współzawodniczyć nie tylko o własne życie, lecz o przetrwanie całego gatunku. Stawka jest bardzo wysoka, a szanse wyrównane. Każdy legion jest doskonale wyszkolony...

Już w sierpniu bieżącego roku będziesz mógł zagrać w fascynującą grę RTS z elementami RPG, gdzie do wyboru otrzymasz trzy diametralnie różniące się między sobą drużyny: armię US, Obcych i Siły Galaktyki. Producenci gry mają do zaoferowania 3 rozbudowane kampanie i 20 misji. Możesz przewodzić ponad pięciuset jednostkom! Pomożesz swojej drużynie wygrać, gromadząc po drodze bardzo przydatne punkty doświadczenia i mnóstwo interesujących artefaktów. Gra cieszy oko pełną interaktywnością z otoczeniem; możesz używać i niszczyć scenerię: wszelkiego rodzaju budynki, bujną roślinność... itp. By zostać triumfatorem turnieju, należy przejść zwycięsko wszystkie kampanie, co ponoć nie będzie łatwym zadaniem.







Dobra wiadomością jest również to, że zagrasz z ośmioma przyjaciółmi przez LAN czy Internet. Okaże się, kto z was byłby najlepszym dowódcą. Standardowym, ale zawsze miłym dla oka mają okazać się interesujące efekty świetlne oraz wierne oddanie naturalnych warunków atmosferycznych: deszczu, śniegu, mgły... etc. Cechą charakterystyczną The Gladiators ma być przede wszystkim duża dbałość o szczegóły i tło graficzne. Screeny wyglądają rzeczywiście bardzo obiecująco, ale jak będzie w istocie, przekonamy się dopiero, gdy do redakcji trafi grywalne demo Gladiatorów.

The Gladiators

Producent: Eugen System

COMBAT MISSION GOLD

BEYOND OVERLORD







W SPRZEDAŻY W CZERWCU!

W pudełku z grą znajdziesz bonusową płytkę, a na niej mody zmieniające wygląd gry, mnóstwo dodatkowych scenariuszy i rodzajów uzbrojenia.

Combat Mission Gold to rozszerzona wersja kultowej, wojennej gry taktycznej, przeznaczonej dla miłośników realistycznych symulacji pola walki. Program ten jest pod każdym względem doskonały. Oferuje efektowną, trójwymiarową grafikę, odtwarzającą uzbrojenie z końca II wojny światowej nawet w najmniejszych detalach. Combat Mission Gold to również innowacyjne połączenie trybów turowego i czasu rzeczywistego. Dzięki niemu ruchy wojsk można dokładnie zaplanować, a później prześledzić w trójwymiarowym środowisku. To jednak tylko niewielka część fantastycznych możliwości gry. Combat Mission Gold to:

- **6 armii, 50 rodzajów uzbrojenia, 126 rodzajów pojazdów i ponad 50 scenariuszy.**
- **Wierność historycznej prawdzie, począwszy od wyglądu i zachowania jednostek, poprzez algorytmy toru lotu pocisku i zniszczeń, na przebiegu poszczególnych bitew skończywszy.**
- **Znakomity edytor umożliwiający stworzenie własnej bitwy oraz tryb bitwy generowanej przez komputer. Dzięki niemu możesz cieszyć się grą nawet po skończeniu wszystkich scenariuszy!**
- **Tylko w wersji gold dodatkowa płyta zawierająca mody i dodatki, a także gruba, wyczerpująca instrukcja!**



Prisoner of War

GATUNEK: TPP/AKCJA

W iluż to grach ukazywano nam dzielnych komandosów, żołnierzy, agentów wywiadu itd., jedną ręką skręcających papierosa, a drugą kładących wrogów pokotem. Ogień ni woda nie imały się ich, kulom się nie kłaniali, a Superman mógłby za nimi worki z magazynkami dźwigać.

Wszelako - bądźmy szczerzy - poza tymi farciarzami istnieją też pechowcy.

Matt Riggs



O tych największych nie ma co mówić - ich kości bieleją gdzieś w słońcu albo obróciły się w proch w jakimś bezimiennym grobie. Opowiemy tu o ludziach, którzy wprawdzie przeżyli... ale dostali się do niewoli. Opowiemy tu o tych, którzy bynajmniej nie uważają, że wojna się dla nich skończyła.

Najstarsi czytelnicy CDA pamiętają być może grę na ZX Spectrum zatytułowaną bodaj Escape from Colditz. Opowiadała ona o podejmowanych przez więźniów próbach ucieczki z pilnie strzeżonego obozu jenieckiego. Prawdę mówiąc, do dziś pamiętam, jak w nią przycinałem, jak kradłem niemiecki mundur i zasłaniałem wejście do podkopu za pomocą piecyka.

Prisoner of War nie jest, wbrew pozorom, jej remake'iem. Ale porusza dokładnie ten sam temat.

(Ba - nawet odwiedzimy stare kąty, czyli słynny zamek Colditz, w którym Szkopy trzymali jeńców, którzy wcześniej wielokrotnie podejmowali próby ucieczki.) A jeśli będzie miała podobną dawkę emocji i dramatyzmu co jej 8-bitowy praprzodek, na lato zapowiada się niezły hicior.

A oto garść konkretów...

Prisoner of War to taktyczna gra akcji, zrealizowana przy użyciu trójwymiarowej grafiki (w perspektywie TPP). Gracz przeniesiony zostaje do roku 1941, do najsłynniejszych - jeśli można tu użyć takiego sformułowania - nazistowskich obozów jenieckich z okresu II wojny światowej. (Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III i... wspomniany zamek Colditz.)



Tam, kontrolując czterech alianckich oficerów (Brytyjczyk, Francuz, Duńczyk i Amerykanin), ma za zadanie wydostać się na wolność, wykraść tajne informacje i uciec z III Rzeszy.

Ucieczka z każdego z ośmiu obozów dzieli się na dwie fazy. W pierwszej poznajemy wszystkie tajniki oflagu - jego słabe i mocne strony, oraz możliwe drogi ucieczki. W drugiej przystępujemy do działania. Każdy z obozów jenieckich odwzorowano z niezwykłą dbałością o szczegóły i zgodnie z prawdą historyczną. Właściwie wszystkie występujące w nim postacie oraz obiekty otoczenia są interaktywne. Napotykani jeńcy, strażnicy itd. (co najmniej 32 postacie, z którymi można podialogować) zajęci są własnymi sprawami. Niektórzy z nich są skłonni do pomocy, innych trzeba np. przekupić papierosami lub czekoladą. Wszyscy oficerowie to specjaliści od ucieczek, jednak wykorzystujący odmienne metody oraz mający inne zdolności i cechy. Nie oczekujcie jednak czegoś w stylu Commandos 2.5. Naturalnie trzeba będzie sporo pogłówkować, ale to jednak gra akcji.

Za unikalną, pełną napięcia atmosferę obozu jenieckiego odpowiedzialny jest nowy engine - 3D Atlas, który wyciśnie wszystkie soki z współczesnych akceleratorów 3D oraz kart dźwiękowych. Muzyka - rzecz jasna - dynamicznie dostosowuje się do rozgrywających się wydarzeń.

Krótko mówiąc - zapowiada się nam gorące lato, bo wtedy właśnie nastąpi premiera gry.



Prisoner of War

Producent: Codemasters



No i mamy kolejnego erpega na blaszaka. Piszę to z lekką dozą sarkazmu, jako że ostatnio coś nam obrodziło erpegami i tym podobnymi, ale obiektywnie na to wszystko patrząc - szansę na pobicie cudownego Dungeon Siege'a są minimalne. Jednym z pretendentów jest Divine Divinity, której to grze przyjrzymy się dziś bliżej.



Divine Divinity

Tuli a.k.a. Eld

W kwestii fabuły, jak i rozgrywki autorzy postawili na sprawdzone w tysiącach innych gier pomysły. Na początku wybieramy jedną spośród sześciu dostępnych postaci (Wojownik, Czarodziej itd.), a następnie wyruszamy w podróż po fantastycznej krainie, wykonując po drodze dziesiątki questów i subquestów. Kraina to dotychczas nieprzedstawiana w grach, nie bazuje też na żadnym znanym systemie RPG, a przy tym dość niewielka, bo składająca się z 20 tysięcy ekranów, co nie jest wynikiem szokującym. Przy czym należy odnotować, że jest to jeden wielki świat, niezłożony z dziesiątków poziomów. Dlatego też nie będziemy skazani na długie dogrywania kolejnych poziomów, co należy zapisać bezsprzecznie po stronie zalet gry.

Liczbę wrogów programiści szacują na około sto gatunków i jak to przy tego rodzaju okazjach bywa, powiadają, że swoje "dzieci" obdarzyli niesłychaną inteligencją. Niektóre są nawet tak przebiegłe (wręcz niebywale), że atakują tylko grupami, chowają się, przygotowują zasadzki itd. Rzecz jasna, nie zawsze musimy się tłuc, czasem możemy ominąć watahę potworów, unikając konfrontacji. Oprócz tego w grze napotkamy około stu pięćdziesięciu NPC. Z nim i komunikujemy się, możemy ich również rekrutować do drużyny, poza tym po świecie Divine Divinity pałętają się zwykli ludzie, którzy żyją własnym życiem. Podobnie jak zwierzaki: ptaki, motyle, szczury, zające, krowy etc.

Powrócę jednak do samego bohatera. Gracze, którzy zdecydują się na rozwój własnej postaci w kierunku umiejętności magicznych, będą dysponowali ponad dwudziestoma czarami. Dzięki nim można chociażby przywoływać demony, które wesprą nas w walce. Do tego biegli w sztuce alchemii potrafią tworzyć własne zaklęcia. Bohaterowie leczą rany odniesione w bitwach za pomocą magicznych napojów, leczeni są też przez uzdrowicieli. Postacie mogą również kraść przedmioty, choć na złodziei czyha wiele przykrych niespodzianek w postaci pułapek częstokroć zabijających ich. W dowolnym momencie możemy skorzystać z pauzy, podczas której oceniamy sytuację, analizujemy i w razie konieczności działamy.



Grafika - jak widać na załączonych screenach - trochę archaiczna. Wprawdzie gra obsługuje akceleratory i rozdzielczość do 1024 x 768 pikseli, występują także zmienne warunki pogodowe w postaci, deszczu i śniegu, jednak nie jest to jakość, do jakiej zostaliśmy ostatnio przyzwyczajeni. Wątpliwości budzą zwłaszcza sylwetki postaci - trochę takie sztuczne i mam niemiłe przeczucie, że nie będą poruszać się idealnie. Nie przypadło mi również do gustu pseudoizometryczne ustawienie kamery. Zdecydowanie skraca to pole widzenia, a czasem wręcz zasłania niektóre obiekty. Pierwszorzędnie natomiast spisali się graficy przy tworzeniu przerywników filmowych, które - co tu dużo mówić - zostały zrobione z klimatem i są wysokich lotów.

Divine Divinity powinno ukazać się na półkach sklepowych w najbliższych tygodniach w postaci trzech srebrnych krążków. Jednak nie należy liczyć na grę przełomową i wybitną. Zagrać mimo to zawsze warto.

ⓘ Divine Divinity
- Producent: CDV



Może odrobinę taktyki?

Neverwinter Nights

GATUNEK: CRPG

Rok 2002 ma wszelkie szanse na przejście do historii gier cRPG na peceta. Tak wielu dobrych tytułów, w tak krótkim czasie jeszcze nie pojawiło się! Dungeon Siege, Morrowind, Neverwinter Nights... Wprawdzie w chwili obecnej nie można być jeszcze w stu procentach pewnym, czy aby na pewno doczekamy się tej gry w AD 2002, ale że wszystko wskazuje na to, iż tytuł z BioWare na dniach rozpocznie swoje beta-testy - zatem pozwolę sobie pozostać optymistą. Tym bardziej że Dungeon Siege jest przecież rewelacyjny, Morrowind również nie najgorszy - ich największy konkurent zły po prostu być nie może!

Allor



Jeszcze nie tak dawno właśnie Neverwinter wydawał mi się niemal pewnym kandydatem do tytułu RPG-a roku. Teraz zaś cała pewność poszła w diabli. Konkurencja jest po prostu zbyt dobra, by bez dokładnego przyjrzenia się wszystkim tytułom móc coś o nich wiążącego powiedzieć. Ale należy się z tego tylko cieszyć, bo co dwa (a właściwie trzy, bo przecież i Morrowind na słabeusza nie wygląda) dobre RPG-i to nie jeden, że o nieco tylko gorzej się zapowiadających (też na ten rok) Icewind Dale 2 czy Divine Divinity nie wspomnę! W dodatku w większości są to na tyle różniące się gry, iż w zasadzie nie powinny ze sobą konkurować, co uzupełniać się.

Klasyczny, papierowy RPG

Ale zostawmy resztę, a skupmy się na Neverwinter Nights. Głównym celem jest tu oddanie ducha 'pen & paper RPG'. Inaczej mówiąc, takich z mistrzem gry, księgami zasad i potworów, nieśmiertelnymi kostkami oraz rzucającymi nimi graczami, siedzącymi przy wspólnym stole. W zasadzie bez tych kostek, bo za rzuty i wszelkie obliczenia odpowiadać będzie komputer, ale cała reszta ma się tu znaleźć: począwszy od bardzo dokładnego przeniesienia zasad trzeciej edycji Dungeons & Dragons, a skończywszy na osobie mistrza gry, który będzie mógł przejąć praktycznie całkowitą kontrolę nad przebiegiem przygody. Nie będzie to jednak gra nastawiona jedynie na grę sieciową. Jak mówią twórcy, NWN składa się bowiem z czterech, równie istotnych części, z których gra w sieci nie jest wcale najważniejsza.

Cztery nogi stołu

Te cztery części to wspomniana już gra sieciowa, nie mniej istotna gra solo (oficjalna kampania zapewnić ma około sześćdziesiąt godzin grania!) oraz moduł Mistrza Podziemi i narzędzia edycyjne. I wszystko to znajdować się będzie w oficjalnym pudełku. Owszem, nie każdy będzie się pewnie chciał bawić w tworzenie własnych lochów czy prowadzenie przygód dla innych graczy, ale oznacza to, że dodatków stworzonych przez graczy dla graczy na pewno nie zabraknie! Zanim się jednak zaczną pojawiać, warto będzie pierwej pograć samemu - choćby po to, by w miarę bezboleśnie poznać mechanikę gry.

Gra solo

Trzecia edycja D&D daje bowiem graczom znacznie większe możliwości kształtowania postaci: nie ma poważniejszego problemu ze stwo-









rzeniem wojownika, który potrafi otwierać zamki, czy maga rzucającego czary w zbroi płytowej. Oczywiście można też będzie wybrać jedną z wielu standardowych ścieżek rozwoju, by samemu nie wgłębiać się zbytnio w mechanikę. Prowadzić tu będziemy tylko jedną postać. To zresztą chyba największa zmiana w porównaniu do poprzednich gier ze stajni BioWare - to oraz fakt, że nie będzie to wcale jakiś wybraniec bogów z ciążącą nad nim klątwą, ale zwykły szukający przygód śmiałek, którego przyszłość zależy wyłącznie od poczynań gracza.

Żeby jednak nie było - po świecie wcale nie będziemy chodzić w pojedynkę. Będą i chowańce, i giermkowie, i zwykli pomocnicy. Tyle tylko, że nasza kontrola nad nimi ograniczać się będzie w zasadzie do wydawania rozkazów - o pełnym oddaniu, jak to miało miejsce w Baldursie, można zapomnieć! Nawet jeśli będziemy mogli przejąć jego akcje, w tym samym momencie stracimy kontrolę nad naszą główną postacią. Kierować możemy bowiem tylko jedną postacią naraz i to bez możliwości włączenia pauzy. Stanowi to ukłon w stronę gry sieciowej, ale dzięki bardzo rozbudowanym skrótom klawiszowym i możliwości kolejkowania rozkazów (np. czarów), także w grze solo problemów sprawiać nie powinno.

Gra sieciowa

Różni się od gry w pojedynkę jedynie tym, że nie idziemy w pojedynkę - oficjalną kampanię można bowiem będzie przejść także ze znajomymi! Ale to dopiero początek, bo możliwości oferowane przez Neverwinter Nights są znacznie, znacznie większe! Choćby liczba graczy: naraz na jednym serwerze może się ich znajdować nawet sześćdziesięciu czterech! To już niemal MMORPG! W dodatku dzięki obecności Mistrzów Gry (bo może ich być więcej niż jeden; zresztą można grać i bez ich obecności), gra powinna być znacznie ciekawsza - w końcu komputer dobrego MG jeszcze długo nie zastąpi!

O własnych mapach i przygodach będzie dalej - tutaj jednak wspomnę o portalach. To takie magiczne ustrojstwa, umożliwiające przenoszenie się między różnymi serwerami, dzięki czemu nic nie stoi na przeszkodzie, by na paru połączonych maszynach stworzyć całkiem rozbudowany świat! I jeszcze kwestia postaci. Można je będzie trzymać lokalnie, ale wtedy będą postaciami nieoficjalnymi, albo na centralnym serwerze. Ponieważ jednak gry będą odbywały się na wielu maszynach, a Skarbiec Postaci (Character Vault) będzie tylko jeden - jego rola ograniczać się będzie jedynie do sprawdzania siły postaci. Jeśli będzie zbyt wielka (np. jakaś superbroń czy zbroja u początkującego woja), postać zostanie tych dodatków pozbawiona. Skarbiec będzie więc nie tyle zapobiegał oszukiwaniu, co zapewniał to, że postacie na tym samym poziomie będą dysponowały podobną siłą, niezależnie od tego, czy postać samodzielnie na dany poziom awansowała, czy też została stworzona za pomocą jakiegoś edytora.

Mistrz Podziemi

Moim zdaniem, największa innowacja i największy atut gry. Mistrz Gry będzie bowiem mógł sprawować pełną kontrolę nad jej przebiegiem: począwszy od dowolnej regulacji poziomu trudności, a skończywszy na możliwości przejęcia kontroli nad dowolnymi potworem czy bohaterem niezależnym (NPC) - łącznie z możliwością rozpoczęcia dialogu! Dobry MG będzie więc na wagę złota, bo to dzięki niemu świat będzie tętnił prawdziwym życiem, a nie jedynie je naśladował za pomocą skryptów. W dodatku Mistrzów będzie mogło być na jednym serwerze paru, więc i zapanowanie nad większymi grupami graczy stanie się jak najbardziej wykonalne.

Narzędzia edycyjne

Edytor map, postaci, przedmiotów, skryptów... Wszystko, co tylko można sobie wymarzyć, by stworzyć własne przygody lub edytować cudze - łącznie z oficjalną. I to bardzo proste w użyciu! Na ostatnim spotkaniu dla prasy w ciągu dziesięciu minut przygotowano przykładowe lochy z przedmiotami i wrogami, a następnie rozpoczęto w nich grę. Wszystko dzięki gotowym zbiorom klocków, dzięki którym przygotowanie jakichś: zagajnika, miasta czy zamku staje się zabawą dostępną dla wszystkich chętnych! Tak samo jest z przedmiotami: wybiera się wygląd, właściwości i... gotowe!

Edycja skryptów jest już trudniejsza, ale dzięki temu można zrobić dokładnie wszystko: zmienić AI, zaprogramować akcje. Dialogi też, ale jeśli nie oczekujemy po nich fajerwerków (czyli np. rozpoznawania członków drużyny czy rozglądania się za naszymi przedmiotami), poradzić sobie z tym powinien każdy, bez konieczności zaliczania pięcioletnich studiów z informatyki.

Reszta?

W sumie gra zapowiada się bardzo smakowicie! Dla każdego coś miłego, a że stoją za nią ludzie od Baldur's Gate'a, o jakość możemy być raczej spokojni. Jednak jeśli nie chodzi o grafikę: bo choć nie wygląda źle, a efekty świetlne i cienie nadal powalają, Dungeon Siege jest lepszy. Neverwinter to jednak inna gra, w której walka wcale nie będzie najważniejsza (fabuła ma bić Baldursa i Tormenta razem wziętych, a opcje sieciowe... ech, nie będę się już powtarzał!), więc obydwa te tytuły powinny spokojnie obok siebie egzystować.

A który z nich wygra wyścig do serc graczy? To jeszcze okaże się, ale poza grafiką stawiam właśnie na Nevewinter!

Neverwinter Nights
Producent: Bio Ware

GATUNEK: FPS

gem

Twórcy Kozaków: Europejskich Bojów i Codename: Outbreak - ukraińskie GSC Game World, nie spoczęło na dolarowym łożu po premierze swych pierwszych gier. Dokładnie w 16 rocznicę katastrofy nuklearnej w Czarnobylu ogłosiło, że już wkrótce źle zabezpieczony reaktor w czarnobylskiej elektrowni wybuchnie po raz wtóry. Tym razem jednak skutki będą znacznie poważniejsze niż w 1986 roku, a co gorsza - to my będziemy tymi, którzy zwiedzą powstały obszar całkowitego skażenia radioaktywnego wokół krateru - Strefę.





Strefa to teren nagłej śmierci. Skażenie wciąż przekracza tam wszelkie dopuszczalne normy (w niektórych miejscach - tysiące razy), one sama zaś roi się od anomalii grawitacyjnych i magnetycznych. Dodatkowo chroni ją wojsko oraz straż znacznie groźniejsza - jej niegdysiejsi mieszkańcy zmutowani w sposób uniemożliwiający domyślenie się, kim lub czym byli przed wybuchem. Mimo tych wszystkich zagrożeń Strefa, tak jak w "Pikniku na skraju drogi" Strugackich (polecam przeczytać!!!), ma swoich stałych odwiedzających - "łowców artefaktów", czyli zbieraczy przedmiotów, które na zewnątrz mogą okazać się wartościowe - stalkerów.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost pozwoli graczom żyć życiem jednego z nich. Gra bowiem, choć podobna na pierwszy rzut oka do Codename: Outbreak, jest od niej wyraźnie inna - jest first person shooterem wzbogaconym o elementy gier strategicznych i... role-playing! Dzięki temu udziałem graczy będzie nie tyle przedzieranie się przez szereg poziomów, ile odkrywanie nowych miejsc i odnajdowanie artefaktów, a prócz nieodłącznej w tym gatunku walki komunikowanie się i handel z napotkanymi stalkerami bądź kupcami na zewnątrz Strefy. Wszystkie te cechy mają sprawić, że S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost będzie pozycją, w którą można będzie grać wielokrotnie, za każdym razem wypróbowując kolejne postacie i starając się odkryć nowe jej tajemnice.



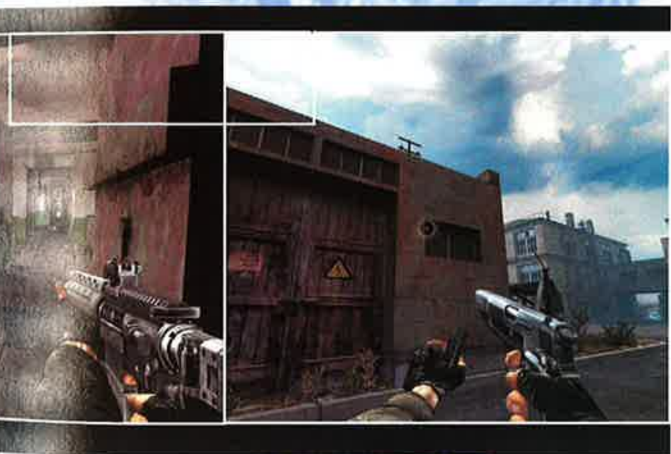
Sama Strefa to 20 poziomów o powierzchni ok. 1 km2 (!) każdy. W przeciwieństwie jednak do klasycznych FPS-ów, nie są one ułożone liniowo - myśleć należy o nich raczej jako o prostokącie z bokami 5 na 4. Ze względu zaś na to, że będą one dowolnie przekraczane,



możliwe będzie wędrowanie po Strefie bez zwracania uwagi na ogólną fabułę gry. Tylko od gracza też zależeć ma taktyka zdobywania Strefy: możliwe będzie bowiem zarówno wejście w nią na wiele, wiele dni, jak i krótkie, precyzyjne "uderzenia" w określone jej punkty. Niepowtarzalność tworzonej w trakcie gry historii polegać ma również na tym, że jej świat ma zmieniać się! Co pewien czas mają w nim miejsce wybuchy nagromadzonej w centrum energii, podczas których wszystko, co żyje, ginie w mgnieniu oka. W tym samym czasie mają powstawać nowe artefakty oraz tworzyć się kolejne zgrupowania przeciwników. Nieliniowość gry mają wreszcie podkreślać różniące się zakończenia.

Broń w S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost jest niezbyt futurystyczna - to po prostu tuningowane wersje obecnie istniejącej, często prototypowej broni. Jest jej kilkanaście rodzajów - od noży i pistoletów po wielolufowe działka automatyczne (M134) i granatniki. Każda ma mieć własne, odrębne cechy - m.in. balistykę czy stopień rozrzutu pocisków. Broń zintegrowana będzie (przynajmniej w późniejszych partiach gry, kiedy już zdobędziemy nieco bardziej stechniczycyzowany ekwipunek) z hełmowym HUD-em, zapewniającym nie tylko celownik, ale i obrys postaci przeciwników! HUD na bieżąco ma także mierzyć stopień skażenia otoczenia i przedmiotów oraz pomagać kontrolować ekwipunek "łowcy artefaktów", w tym - co ciekawe - roboty oraz sprzęt wojskowy, taki jak śmigłowce czy łodzie. Niestety o przeciwnikach nie wiemy praktycznie nic ponad to, że niektóre ich rodzaje mają być wyposażone w zbiorowy intelekt (jak mrówki czy termity) oraz zdolność telepatii czy telekinezy!

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost bazuje na autorskim engine'ie X-Ray, którego możliwości - jak wynika z zapowiedzi i tego, co widzieliśmy na filmiku (Cover CD 06/2002) - są porównywalne z najlepszymi w branży. Umożliwia



generowanie plansz zarówno w zamkniętych, jak i praktycznie nieograniczonych otwartych powierzchniach i tworzenie wiarygodnych efektów pogodowych: mgieł, deszczu, śniegu. Bardzo ważna jest także - w przekonaniu twórców - woda. Możemy zatem oczekiwać po niej, że będzie rzeczywiście czymś nadzwyczajnym. Modele postaci składały się będą nawet z 10 tys. wielokątów (przy czym, dzięki systemowi stopniowania szczegółów - LoD - komputer nie będzie musiał zajmować się nimi wszystkimi), ich animacje tworzone będą z wykorzystaniem systemu szkieletowego i materiału pozyskanego w studiach motion capture. Warto też dodać, że X-Ray zawiera znakomity system fizyczny, umożliwiający m.in. zastosowanie rzeczywistej balistyki oraz - co ciekawe - np. stref zwiększonego ciążenia, które - jak twierdzą twórcy - da się rozpoznać, rzucając kamień i obserwując tor jego lotu! (Dokładnie jak w książce...)

Co zaś w tym wszystkim najważniejsze - przy całym tym, widocznym nawet na screenshotach, graficznym rozmachu engine jest w stanie wyświetlić ok. 60 klatek animacji przy ok. 100 tys. wielokątów scenografii na - uwaga - zupełnie przeciętnym sprzęcie (S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost odpalać się ma nawet na TNT!)!

Cóż, nie ukrywam, że dla mnie S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost brzmi jak spełnienie marzeń - Fallout w konwencji FPP. Czy rzeczywiście jednak okaże się nie tylko grą, ale autentycznym przeżyciem (dostępnym także, uwaga, w trybie cooperative!), dowiemy się najwcześniej na początku roku 2003.



ⓘ S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

■ Producent: GSC Game World

GATUNEK: TBS

Age of Wonders II
The Wizard's Throne

CormaC

Wygląda na to, że odkładanie premiery Heroes of Might & Magic IV może się ludziom z New World Computing nie opłacić, zwłaszcza że rozmowy ze znajomymi pokazały, iż nie wszyscy są nowymi Herosami zachwyceni. Malkontenci będą mieli alternatywę w postaci gierki Age of Wonders II: The Wizard's Throne.

Pierwsza część Age of Wonders ukazała się w 1999 roku i niewątpliwie zaznaczyła się w pamięci graczy, potwierdziła też klasę, zdobywając nagrody i wysokie oceny w pismach. Oczywiste było, że prędzej czy później zagramy w sequel tego znakomitego tytułu.

AoW II: The Wizard's Throne przenosi nas do świata fantasy, rządzonego przez potężnych magów. W telegraficznym skrócie fabuła przedstawia się tak, iż młody poszukiwacz przygód imieniem Merlin zostaje cofnięty przez króla czarnoksiężników sprzed bram śmierci, by pogodzić zwaśnionych magów różnych sfer, zaprowadzić porządek w świecie, a w przyszłości może nawet zająć miejsce swego zbawcy na Tronie Czarnoksiężnika.



Każdy z magów zaczyna rozgrywkę we własnym królestwie, mocno związanym z praktykowaną przez niego sferą magii. Słowa "pokaż mi swe królestwo, a powiem ci, kim jesteś" pasują tu jak ulał. Jeżeli kogoś fascynował, dajmy na to, Sauron z "Władcy Pierścieni", nic nie stoi na przeszkodzie, by w AoW II zbudował królestwo podobne do sauronowego. Przyjdzie mu z pomocą specjalna kategoria czarów, za sprawą których będzie mógł przekształcić swą krainę w posępne wypalone pustkowie, gdzie w miejscu rzek płynąć będą strumienie lawy i gdzie nigdy nie wzejdzie słońce.

Sfer magii jest siedem, przy czym najbardziej ciekawe będą chyba zaklęcia ze sfery Śmierci (to a propos listu z CDA 5/2002 i naszego rzekomego związku z szatanem). :) Nie trzeba będzie nawet osiągnąć wysokiego poziomu, by poskładać do kupy zombi i wysłać go do boju. Innym smaczkiem bę-







dzie, dla przykładu, wysadzanie (w powietrze) trupów na polu bitwy. Ogółem w grze znajdzie się ponad 100 zaklęć tak efektywnych, jak i efektownych wizualnie.

Oddziałami z naszego ramienia kierować będą bohaterowie, których ma być ponad 30. Reprezentować będą różne profesje, takie jak wojownik, ranger czy kapłan i rzecz jasna, będą się w trakcie rozgrywki rozwijać oraz znajdować pomocne artefakty, których po świecie ma być rozrzuconych ponad 100.

Jeszcze więcej będzie jednostek, bo z górą 130 rodzajów - zarówno tych szkolonych w miastach poszczególnych magów, jak i spotykanych podczas wędrówki po świecie, a chętnych do wynajęcia swych usług. Wśród nich znajdą się wojownicy z 12 ras, którymi może rządzić gracz, oraz przedstawiciele bogatego bestiariusza, doskonale znanego każdemu miłośnikowi fantasy. Każda rasa będzie miała specjalne jednostki, takie jak krasnoludzkie działo parowe, statki powietrzne sterowane przez ludzi czy halflińscy jeźdźcy wilków. Wśród wspomnianych 12 ras znajdą się między innymi elfy w dwóch odmianach, halflingi, krasnoludy, ludzie, draconianie oraz ożywieńcy - dla każdego coś miłego. Każda rasa to oczywiście inne charakterystyczne zdolności - np. podczas gdy wytrawni inżynierowie w postaci krasnoludów budują szybciej niż inni, elfickie miasta dają więcej many.

Nasze stosunki z poszczególnymi rasami, a także z bardzo ważnymi dla przebiegu gry bóstwami, śledzić można za pomocą osobnych ekranów, na których wyszczególniono, za co nas dany ludek lubi, a czym mu podpadliśmy. Developerzy (tak, wiem - ustawa o języku polskim...) zapewniają, że utrzymywanie odpowiednich sojuszy oraz podlizywanie się właściwym (z punktu widzenia gracza i jego magicznej sfery, rzecz jasna) bóstwom to w świecie AoW II "być albo nie być". Jeśli chodzi o owe siły nadprzyrodzone, ich przychylność będzie można sobie zaskarbić między innymi przez wykonywanie powierzanych nam questów. Bóstwa nie będę pełniły ozdobników, lecz będą aktywnymi siłami, z których każde będzie mieć własne cele i aspiracje. Takie są przynajmniej obietnice autorów.

Gra ma zawierać 20 kampanii i 25 osobnych scenariuszy dla pojedynczego gracza, jednak twórcy zapewniają, że dzięki dołączonemu losowemu generatorowi map oraz edytorowi nigdy nie znudzi się i nawet doświadczony gracz będzie napotykał coraz to nowe postacie i sytuacje. Jeżeli jednak gra solo przestanie bawić, można pociąć po sieci, maksymalnie w 8 osób przez lokalną, Internet lub e-mail.

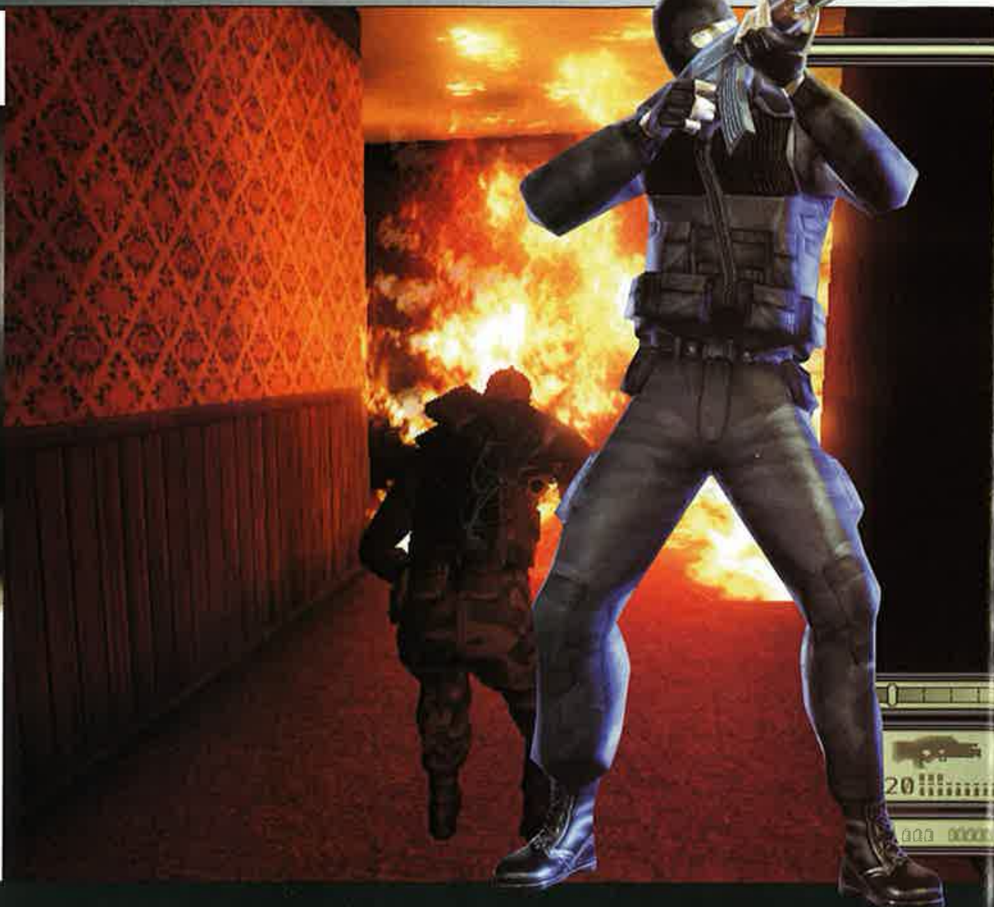
Grafika prezentuje się więcej niż okazale. Soczyste kolory i ładnie wymodelowany teren wspaniale oddają klimat bogatego świata fantasy. Mamy tu do czynienia z rzutem izometrycznym i połączeniem światów 2D z 3D. Generalnie wszystko jest rysowane ręcznie, co wydaje mi się jak najbardziej słusznym posunięciem - teren zaś jest bardzo plastyczny i efektowny, wpływa to też na walkę, będąc czymś więcej, aniżeli tylko bajerem. Wiadomo przecież, że zdobywanie wzgórza to nie to samo, co starcie na równym terenie. Czarom towarzyszą bajeczne efekty wizualne, także animacje jednostek nie pozostawiają wiele do życzenia. Wygląda na to, że Age of Wonders to pod każdym względem godny przeciwnik zasłużonej serii Heroesów.

ⓘ Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Producent: GoD

GATUNEK: FPP/SIM





Duet Tom Clancy i Ubi Soft triumfalnie powraca! Tym razem trochę innym niż zwykle tytułem, przeznaczonym w znacznej mierze dla fanów gier pokroju SWAT 3. Chcecie wiedzieć więcej? Zapraszam do lektury zapowiedzi.

Campari

Tom Clancy's: Splinter Cell



Chyba wszyscy mamy już dość symulatorów oddziałów antyterrorystycznych, użerania się z zamachowcami, chronienia niedołężnych zakładników, szczegółowego planowania itp. Dlatego nadeszła pora na element świeżości, który wniesie do rozgrywki dreszczyk, "ikrę". Co powiecie na kontrolę nad jednym z elitarnych superkomandosów - zamiast całego zastępu? Brzmi banalnie, lecz z tego, co pamiętam, nie było jeszcze produkcji o podobnej tematyce. SWAT 3? Mimo wszystko tam dowodziliśmy grupą... Splinter Cell da głównej postaci zupełną swobodę. Jeśli zechcemy, pomożemy szefowi w przeprowadzeniu akcji. Jeśli nie, olejemy kolesia i np. zaczniemy hasać po fabryce - zabezpieczonej czujnikami, alarmami - w pojedynkę. Wybór należy do nas. Niby gracz to jedno z ważnych ogniw teamu, ale może robić, co mu się żywnie podoba.

Wcielimy się w niejakiego Sama Fishera, agenta tzw. Third Echelon - komórki NSA (National Security Agency - Narodowa Agencja Ochrony). Czym zajmuje się TE? Ochroną kraju. Kontroluje nawet najmniej podejrzane komunikaty krążące po świecie po to, aby nie doszło do niepotrzebnego rozlewu krwi. TE zajmuje się sprawami, których nie powinno tykać z różnych przyczyn NSA. Można powiedzieć, że TE to coś w rodzaju agencji z "Facetów w czerni". Przedstawiciele Third Echelon pojawiają się znienacka, załatwiają, co trzeba i znikają równie szybko - tak w 14 misjach (m.in. w Rosji).

Splinter Cell stanowi miks najciekawszych elementów innych gier akcji. Gros czasu, potrzebnego na ukończenie SC, strwonimy na ciche unieszkodliwianie strażników, skradanie się, wyłączanie zabezpieczeń i zakładanie pułapek (a później obserwowanie głupkowatych przeciwników, nabierających się na nie niczym przedszkolaki). Na myśl od razu przychodzi Deus Ex, ale i Return to Castle Wolfenstein czy Max Payne. Ponoć wrogowie z tego ostatniego tytułu zapadli w pamięć Ubi Soft tak bardzo, że Francuzi stworzyli własnych interaktywnych przeciwników, którzy oprócz patrolowania wyznaczonego terenu rozmawiają ze sobą, dzielą wrażeniami po meczu, wieczorku pokerowym etc.

Najnowsza gra, opatrzona nazwiskiem Clancyego, będzie chodzić na podrasowanym do granic możliwości silniku Unreala, który podobno wywołał na twarzach pierwszych testerów niebywałe zdumienie. To fakt - na razie udostępniono jedynie kilka fragmentów SC (głównie filmiki), ale wczesna wersja produktu "zadziałała" na widownię. Największe wrażenie wywarła scena z projektorem - w ogromniastej sali wykładowej. Skoro projektor, to i - ma się rozumieć - dynamiczne oświetlenie, niepowtarzalne efekty wizualne (obraz wyświetlany na człowieku, realistyczne cienie etc.). Drugi z prezentowanych fragmentów traktował o nocnej misji, a Sam obsługiwał noktowizjer (podświetlanie odcisków palców, wypatrywanie strażników, zwierzaków i te sprawy...). Nic nowego, lecz scenka wyjątkowa. Musicie ściągnąć z Internetu aviki i zobaczyć wszystko w akcji, bo nie mam zamiaru podejmować się dokładniejszego opisania możliwości silnika Splinter Cell. Obawiam się, że dysponuję zbyt ubogim słownictwem.

Interakcja także przywodzi na myśl tę z Maxa Payne'a. Ubi Soft wskazuje dobrze znane z MP przykłady: puszkę, która po trafieniu z broni zacznie bryzgać, by po kilku sekundach przestać, niszczenie wszelkiego rodzaju "przedmiotów ulicznych" - budek telefonicznych, hydrantów, wystaw sklepowych itp. A propos strzelania i niszczenia, dostaniemy w łapska około trzynaście pukawek, czyli całkiem dużo jak na FPP.

Posiadacze XBoxa "zmielą" grę już w czerwcu (premiera na słynnych targach E3 w Los Angeles), natomiast do właścicieli niezawodnych komputerów osobistych Tom Clancy dotrze na przełomie sierpnia oraz września.

Tom Clancy's: Splinter Cell

Producent: Ubi Soft

BEAM BREAKERS

GATUNEK: ARCADE

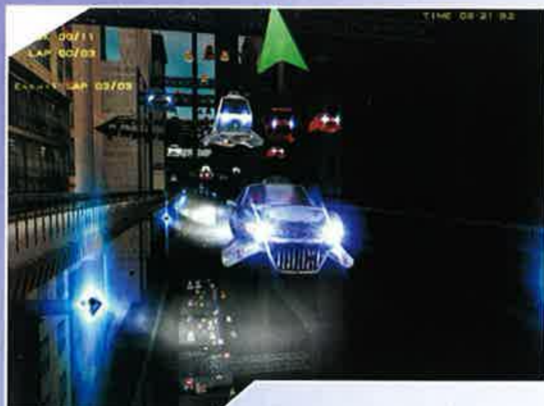
■ Qn'ik

Wipeout, Blade Runner, Crime Cities, Unreal - nie wiedzieć czemu, wszystkie te gry przypomniały mi się podczas testowania wersji beta Beam Breakers, nowej gry Fishtanka - firmy, która ostatnio wydała przepiękną i dobrą strzelaninę Aquanox. Czy podtrzyma dość wysoko ustawioną poprzeczkę?

Szczerze mówiąc, mam taką nadzieję. Dawno nie było już porządnej gry w tym klimacie co BB - ale nie uprzedzajmy faktów. Jak pewnie zauważyliście, wymienione we wstępie gry nie mają ze sobą zbyt wiele wspólnego. Jednak każdą z nich w pewnym stopniu wyczuwa się, gdy gra się w nową produkcję Similis. Dlaczego?

Wipeout

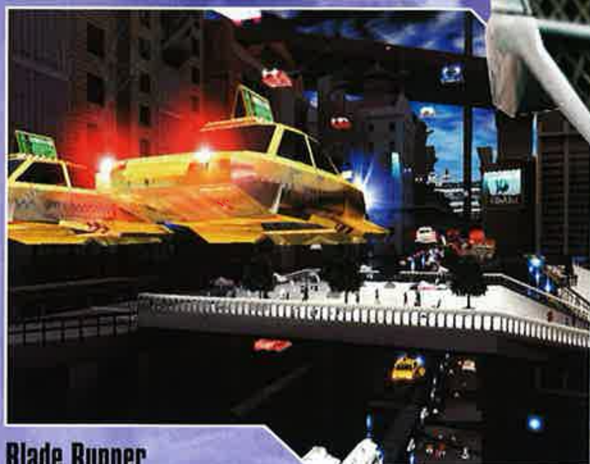
To widać już po pierwszym spojrzeniu na intro - Beam Breakers jest szybką grą wyścigową z akcją w futurystycznych sceneriach (Nowy Jork z 22 wieku). Wyjęci spod prawa maniacy wyścigów urządzają pojedynki na... no właśnie - nie na, ale w przestrzeni. Tory nie są ograniczone zwykłą szosą - są wieloplatformowe, a gracz podczas jazdy, poza dbaniem o zachowanie jak największej szybkości, musi również uważnie śledzić ruch strzałki wskazującej drogę do kolejnego checkpointu, często znajdującego się nawet dwa poziomy niżej. W grze widać również pewne elementy wzięte z GTA, czy choćby staruśkiego Road Rasha - wielki tłok w przestrzeni. To nie są oficjalne wyścigi typu: przeciwnik, ty i tor.



Miasto, po którym ścigasz się, żyje i poza tym, że wygląda świetnie, również jest dodatkową przeszkodą. Niestety z żalem stwierdzam, że wersja beta nie dała mi w pełni tego, czego oczekuję od gier wyścigowych - wielkiego poczucia pędu. Niby lecimy z prędkością oscylującą (na początku) około 200 mil na godzinę, ale właściwie to niezbyt można to w normalnym wyścigu, nie lecąc w korku, odczuć. Również sterowanie pojazdem nie należy do najłatwiejszych; obie te jednak wady zrzucam na to, że nie grałem w wersję finalną i do czasu jej pojawienia się jeszcze wiele może się zmienić.

Driver

Środowisko Beam Breakers to wymarzone miejsce do łamania przepisów i bawienia się w pirata powietrznego. W jednym z trybów (a trzeba przyznać, że są one zróżnicowane: trening, misje, mistrzostwa, wolna amerykanka i omawiany przeze mnie survival) gra polega tylko na tym, by jak najdłużej uciekać przed policją. Niestety oni mogą również strzelać, nie tylko zagradzać drogę. Sadyści pewnie będą również zawiedzeni, bo nie sposób w grze przejechać (tudzież... hm... przelecieć) przechodnia - zawsze zdąży paść na ziemię. Polecam również wszystkim latanie pod prąd - AI jest na tyle mądre, że bardzo ładnie stara się unikać kolizji z pędzącym 200 mil na godzinę pojazdem gracza - naprawdę warto spróbować.



Blade Runner

Kto oglądał film czy grał w grę - i podobał mu się tamtejszy klimat, na pewno w przypadku Beam Breakers poczuje się jak ryba w wodzie. Te same neony, wielkie ekrany na całe ściany budynków i tętniące życiem ulice (czy też tory - jak kto woli). Niestety/na szczęście (co kto lubi) klimat BB jest dużo lżejszy od tego z Blade Runnera, środowisko nie jest tak posępne, a kolory wydają się jakby żywsze niż w słynnym filmie bazującym na prozie Philipa K. Dicka.

Crime Cities

(albo G-Police, jak kto woli)

Skojarzenie z tymi grami nasunęło mi się od razu, gdy siadłem za sterami pojazdu i przystąpiłem do wyścigu. Sterowanie jest na szczęście dużo łatwiejsze niż w tamtych produkcjach - autorzy nie mieli ambicji stworzyć z BB symulatora lotu, ale mimo to pewne wspólne cechy są widoczne. Choćby to, że podczas lotu trudno skupić się na wyścigu - wszędzie coś się dzieje, "samochody" stoją (wiszą?) w korkach, ludzie spacerują chodnikami itp.



Beam Breakers
■ Producent: Similis/Fishtank


07/2002

Piękna, grywalna i... niedokończona.



Unreal



Gdy zobaczyłem, kto jest producentem BB, nie miałem wątpliwości - gra będzie piękna. I jest, zapewniam - zresztą spójrzcie na screeny. Niestety udowodniła zarazem, że mój Celeron 1,2 GHz to wcale nie tak dużo, jak mi się wydawało - w najwyższych detalach tak zabkuje, że niemal nie da się grać. Patrząc jednak na wygląd gry w tym trybie, nie mam do autorów żadnych pretensji - grafika jest niesamowicie szczegółowa, tekstury w ogromnej rozdzielczości, a poruszających się na ekranie obiektów jest tyle, że aż dziwię się, iż to W OGÓLE jakoś działa. Zapewne żeby cieszyć się grą w najlepszych ustawieniach, wystarczyłby mój procesor plus jakiś GeForce 3 - i chyba zastanowię się nad zakupem takiego sprzętu - choćby dla tej gry. Poza tym zawsze mogę jeszcze pomarzyć, że wersja finalna będzie bardziej zoptymalizowana...

Moje samopoczucie

Mimo największej wady, którą wymieniłem na początku (niewystarczające uczucie pędu), na grę czekam z niecierpliwością. Nie ukrywam, że dawno nie czerpałem takiej przyjemności z gry - ot, zwykłego latania po planszy, stania w korkach ulicznych czy bawienia się w pirata drogowego. Pozostając uczciwym, muszę sprostować, że maniacy adrenalinopędnych gier nie odejdą zawiedzeni - zwłaszcza jeśli zdecydują się na jazdę pod prąd, do której to zagrzewa naprawdę dobra i pasująca do gry muzyka - niezwykle szybkie elektroniczne techno. Do tego typu gier nie ma lepszej i równocześnie tak uniwersalnej muzyki (ja bym wolał co prawda jakiś kawałek Gardeniana, ale tego nie każdy lubi).

Podsumowując - już dzisiaj, po niezbyt długim kontakcie z wersją beta, mogę zapewnić, że Beam Breakers jest grą, która nieco ruszy skostniałym gatunkiem wyścigów. Nie wnosi ona może wielu nowych pomysłów, a korzysta z doświadczeń poprzedników, co jednak w niczym nie przeszkadza. Zapowiada się gra może nieprzełomowa, ale na pewno stanowiąca duży krok naprzód. Panie i panowie, oto Beam Breakers!

Kończąc, podzielę się z wami jeszcze jedną refleksją. Polski dystrybutor gry - Fishtanka, powinien zlokalizować choćby tytuł; zapewni sobie tym niewątpliwie dużo większą liczbę klientów, niż gdyby wydał ją w tej formie, w jakiej gra jest teraz. Otóż Beam Breakers można dosłownie przetłumaczyć jako "łamacze belki". A że nasz minister finansów zbyt dużą sympatią w społeczeństwie nie cieszy się...



Piękna, grywalna i... niedokończona.

GATUNEK: SIM

HOTEL GIANT

■ DJ Jar Jar

Najpierw są pieniądze, później sława - za sławą i pieniędzmi sznurem ciągną piękne kobiety, a później już tylko zasłużona emerytura albo rozpacz po bankructwie. Nie oszukujmy się, biznes hotelarski jest tak samo brutalny jak każdy inny...

W Hotel Giant odwiedzimy dwadzieścia trzy miasta, w których możemy otworzyć nawet kilka hoteli. Wszystko to przeżyjemy podczas przygotowanych kampanii, w których mamy określone cele, oraz w grze, w której samodzielnie ustalamy zasady. Przed rozpoczęciem zabawy warto jednak zapoznać się z instrukcją i najlepiej przejść krótkie szkolenie.



Nasz hotel może być zbudowany w jednym z dziewiętnastu stylów architektonicznych. Decydujemy dosłownie o wszystkim, poczynając od rozmieszczenia ścian, a kończąc na położeniu gniazdek! Pomieszczenia, które możemy zaoferować, to nie tylko pokoje, ale także restauracje, siłownie, biblioteki, bary, sale gier i tak dalej. Niektóre mają jeszcze dodatkowe możliwości rozbudowy o inne pomieszczenia - i tak np. w siłowni możemy jeszcze wybudować saunę czy pokój do masażu. Każda z czterech ścian znajdujących się w hotelu musi oczywiście być umeblowana. I tutaj zaczyna się zabawa, gdyż musimy wybrać spośród blisko sześciuset elementów! Chyba łatwo sobie wyobrazić, ile czasu trzeba poświęcić na wykończenie pokoi w momencie, gdy do dyspozycji mamy sześciopiętrowy hotel.





W razie wyczerpania się środków przeznaczonych na rozbudowę i tym podobne rzeczy - możemy zaciągnąć pożyczkę w banku.

W trosce o klienta możemy zaproponować pewne zniżki, promocje, jak chociażby bezpłatne korzystanie z sauny, jeden darmowy drink w barze czy darmowy lunch w restauracji. Aby zwiększyć reputację hotelu oraz podwyższyć jego standard (dodatkowe gwiazdki), warto też pomyśleć o basenie, na którym na pewno nie zabraknie gości.

Pozostają już praktycznie tylko sprawy finansowe, takie jak ustalenie cen za poszczególne pokoje, rozrywki, wyznaczenie pensji dla personelu itd. Kiedy już wszystko jest gotowe, należy jeszcze dane miejsce rozreklamować. Tutaj także jest w czym wybierać, gdyż do przyjazdu możemy zachęcać gości reklamami w telewizji, radiu, gazecie, magazynach oraz przez tradycyjną pocztę.

Naturalnie poza pieniędzmi najważniejszy w grze jest klient - i to jego zachcianki musimy spełniać na miarę naszych możliwości. Aby dowiedzieć się, czego oczekują od nas goście, najprościej jest po prostu wejść między nich. W ten sposób, hasając po hotelu, możemy za pomocą jednego kliknięcia myszki sprawdzić, jakie miejsca są najczęściej odwiedzane, co mu najbardziej odpowiada w naszym hotelu, no i oczywiście czego mu brakuje.

Tu zwracać uwagę na charakter naszych gości, gdyż wiadomo, że w przypadku gdy w większości są nimi biznesmeni, nie ma sensu aranżować ogromnej sali z grami wideo. Chociaż... :)

Ale nie tylko klientom warto się przyglądać. Więcej uwagi powinniśmy także poświęcać naszemu personelowi. Po kliknięciu danego pracownika uzyskujemy o nim wszelkie informacje - od pensji zaczynając, na kwalifikacjach kończąc. Warto tu wspomnieć, że możemy ubrać go w kilka rodzajów roboczego stroju, włącznie z wyborem jego koloru.

Grafika jaka jest - każdy widzi. Widok z trzech trybów daje dużą swobodę oglądania hotelu. Wszystko w grze żyje - goście zajmują się własnymi sprawami, personel też - naprawdę miło patrzeć.

Z ciekawostek na koniec chciałbym dodać, że autorzy umożliwili nam robienie zdjęć hotelu, aby później umieścić je na stronie WWW. Ale same zdjęcia to nie wszystko - program samodzielnie generuje sajt, dodaje podpisy, statystyki; nam pozostaje jedynie wrzucenie tego na serwer.



ⓘ **Hotel Giant**
■ Producent: JoWooD

Symulacja hotelu.

Gamewalker

Znów nieco zmieniamy formułę. W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie kto...) i patrzy na nie tak nieobiektywnie, jak tylko można. :) Zatem dość często jego opinie i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów.

Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami! :)]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...
3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.
4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.
7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.
8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.
9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.
10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



Army Men

Gatunek: RTS ■ **Ocena**: 6+
Wymagania: Pentium II 233, 64 MB RAM, 310 MB na HDD, Win'95, akcelerator z 16 MB
Główna zaleta: humor, grywalność
Największa wada: AI, brak oryginalności



W skrócie:
Cykl Army Men, nawiązujący kiedyś do - IMO - kultowego Cannon Foddera, z biegiem czasu zdegenerował się, gryząc własny ogon i grzęznąc w autopowielaniu schematów. Wydawać się mogło, że cykl zakończy się smutno i bez sensu. A tu nagle pojawiła się kolejna część i to utrzymana w odmiennej konwencji - strategii czasu rzeczywistego - i na odmiennym engine'ie. Nie czajmy się - gierka nie jest niczym nadzwyczajnym. Ale... ma coś, i nie jest robiona całkiem serio. Parę dowcipów, które autorzy przemycili do gry, jest naprawdę przedniej marki - przynajmniej dla tych, którzy znają klasykę filmów wojennych. I prawdę mówiąc, gra się w toto całkiem fajnie.

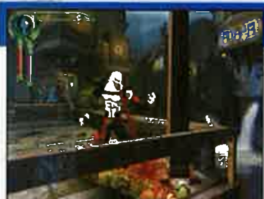


Artur's Knight 2 PL

Gatunek: przygodówka (lokalizacja) ■ **Ocena**: 7
Wymagania: PII 300 (zalecane P II 350), 64 MB RAM, CD-ROM, akcelerator 3D zgodny z Direct 7.0
Główna zaleta: "kinowa" lokalizacja
Największa wada: tak naprawdę lokalizacja nie ma istotnych wad



W skrócie:
Uczciwej jakości lokalizacja "kinowa" - czyli teksty pisane polskie, ale angielskie głosy w tle. Jak dla mnie - jest to optymalna wersja lokalizacji gry. Spolszczenie napisów jest rzetelne, choć może trochę niedbałe (strażnik przy bramie Ulington nazywa się Gawaine, nie Gawain, jak stoi napisane). Posiadacze Windows XP powinni uważać - gra nie bardzo chciała działać na kompach z tym systemem. Posiadacze NT mogą o niej zapomnieć.



Blood Omen 2

Gatunek: akcja/TPP ■ **Ocena**: 7
Wymagania: P II 350, 128 MB RAM, Windows 98, ME, XP, akcelerator
Główna zaleta: grafika, gotycki klimat
Największa wada: krwistość, system zapisu gry



W skrócie:
Dla nieco starszych graczy, których nie przeraża jucha ściekająca po ekranie - a lubiących wcielać się w bad guys. Tudzież dla fanów gotyckich klimatów i horrorów. Mówiąc krótko, wcielamy się w wampira i czynimy z tego użytek, kasując tak śmiertelników, jak i nam podobnych. W sumie właśnie o to - o walkę - w tej grze chodzi, więc zwolennicy zawikłanych fabuł mogą sobie dać spokój. Problem w tym, że samą walkę - a więc "rdzeń" gry - zrobiono... no, kiepskawo. A w każdym razie w sposób, który nuży - zamiast wciągać. Nasz wampir ma tyle grozy, co ciamkający krakersa ratlerek. Uzręć potrafi - ale... no właśnie. Raczej śmieszy, nawet jeśli się jeży i szczerzy. Dodawszy do tego po...rąbany sposób zapisu gry, realne wymagania sprzętowe i parę innych babolków, uzyskujemy coś, co można nazwać "stracona szansa na NAPRAWDĘ dobrą grę". A szkoda.



Capitalism 2

Gatunek: ekonomiczna ■ **Ocena**: 7
Wymagania: Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM, akcelerator
Główna zaleta: rozmach i poziom złożoności
Największa wada: realne wymagania sprzętowe



W skrócie:
Capitalism 2 to bardzo dobra gra ekonomiczna. Niestety mam wątpliwości, czy zauroczy większą rzeszę graczy - trochę odstrasza wykonaniem i stopniem skomplikowania. To raczej gra dla hardcore'owych zwolenników gatunku. Jeśli do nich nie należysz, uważaj, byś niepotrzebnie nie zniechęcił się. A jeśli już - zarezerwuj sobie sporo czasu i pokornie zacznij od tutorialu. Jednak gdy ktoś lubi tego typu pozycje, będzie cieszył się Capitalismem bardzo długo.



Codename Outbreak PL

Gatunek: FPS/sim ■ **Ocena**: 7+ [lokalizacja]
Wymagania: PII 266 MHz, 128 MB RAM, Windows 95/98/ME, akcelerator 3D co najmniej 8 MB, 4x CD-ROM
Główna zaleta: dobry dubbing
Największa wada: błąd ortograficzny w menu, niezbyt dobrze dobrana czcionka



W skrócie:
Zamiast chrzanić dyrdymałki o gierce (swoją drogą - niezłej) i spolszczeniu (jw.), powiem coś o podejściu Manty do odbiorców. Pierwsza partia gry zawierała pewien błąd dll, który sprawiał, że gra wysypywała się. Typowa firma wydaje patch i resztę ma gdzieś. Co robi Manta? Wycofuje CAŁY nakład gry ze sklepów i ponownie tłoczy spatchowaną wersję! I to jest słuszna koncepcja - jak powiedział pewien pan w filmie "Miś". (Choć złośliwcy mogliby dodać, że jakby firmowi betatesterzy troszkę przyłożyli się do roboty, to by nie trzeba było uciekać się do tak drastycznych środków...) A jeśli ktoś się pospieszył i kupił felerny CD, na naszym Coverze znajdzie wspomniany patch. Aha - Mantamenom radzimy na przyszłość popracować nad polonizacją instrukcji.





▶ Die Hard: Nakatomi Plaza

▶ Gatunek: FPS ■ Ocena: 3
■ Wymagania: PII 400, 128 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, akcelerator min. 16 MB
■ Główna zaleta: nie ma multiplayera, zatem katujemy się tylko trybem single
■ Największa wada: realizacja!



W skrócie:
Bueeeeee. TAKI tytuł... TAKI bohater... TAKIE teksty... TAKI potencjał... i TAKA BADZIEWNA gra. Nie wiem, jak to możliwe - ale kobyłka u płotu, a gra w sprzedaży. Kto nie wierzy, niech kupi i sprawdzi. Przecież to był samograj - samotny policjant kontra banda terrorystów, opanowująca wieżowiec. Jak można było to spaprać? A jednak. Właściwie nie ma tu żadnego elementu, który można by szczerze pochwalić. Co najwyżej - na niektóre z nich można narzekać mniej niż na inne. Ta gra powinna zostać rozesłana do wszystkich twórców gier FPP po to, żeby wiedzieli, JAK nie robić tego typu gier. Porażka na całej linii. Uważam, że autor recenzji, wystawiając ocenę, musiał być w fantastycznie dobrym nastroju.

▶ FIFA World Cup 2002

▶ Gatunek: sportowa ■ Ocena: 8+
■ Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/XP, 4xCD, akcelerator 4 MB
■ Główna zaleta: oprawa audio-wideo
■ Największa wada: "ogniste strzały"



W skrócie:
Wydawać się mogło, że to gra stworzona ewidentnie po to, by załapać się na mundialową histerię kibiców/graczy. Ale jeśli nawet, tu mamy dowód, że można wykonywać komercyjne zagrania w sposób budzący szacunek. Aż by się chciało powiedzieć "więcej TAKIEJ komercji"! Zdaniem wielu osób z redakcji, gierka jest LEPSZA od FIFA 2002, choć niektóre innowacje (jak "ogniste strzały", czyli piłka ciągnąca za sobą smugę - niczym warkocz komety) nie są trafione i irytują. Natomiast zachwyt oraz opad szczęki budzą twarze zawodników i pieczołowitość, z jaką odtworzono stadiony. No i muzyka - tu nie będę nic mówił, bo tylko ten, kto wysłuchał tematu towarzyszącego np. strzelaniu karnego, zrozumie, jak to podkręca grywalność. Perełka.

▶ Grandia 2

▶ Gatunek: CRPG ■ Ocena: 7
■ Wymagania: P300, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 8 MB
■ Główna zaleta: japońskie cRPG (jeśli lubisz :))
■ Największa wada: kiepska jakość konwersji



W skrócie:
Argh! Znowu duże oczy i znowu manga czy inne anime. Cóż - ci, którzy lubią takowe klimaty, będą zachwyceni. Ci, co nie lubią - hm... Ale pominąwszy tę charakterystyczną grafikę, mamy do czynienia z kawałkiem całkiem interesującego RPG-a, podlanego orientalnym sosem i z mocno zagmatwaną akcją oraz sporą ilością rozbudowanych dialogów. Zatem jeśli tego właśnie szukasz w rolplejach, trafiłeś w sedno. Do tego całkiem fajnie rozwiązano sposób prowadzenia walki. Nie można jednak nie zauważyć, że gra jest ewidentną konwersją z konosli. Te zaś są - poniekąd "genetycznie" - obciążone rozmaitymi wadami wrodzonymi. Jedną z nich jest mierna jakość grafiki (tekstury, filmiki!!!). W przypadku Grandii jest to mocno odczuwalne. Zatem jeśli idzie oprawę graficzną - nie oczekujcie za wiele. OK?

▶ Italian Job

▶ Gatunek: akcja/przygodówka ■ Ocena: 7
■ Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB
■ Główna zaleta: emanuje jakąś świeżością, komizmem
■ Największa wada: wizualnie - takie sobie



W skrócie:
Gra bazuje na filmie, który w swoim czasie cieszył się wielką popularnością. Tyle, że było to dobrych 30 (z hakiem!) lat temu. Jeśli dziś ogląda się obrazy z tamtego okresu, najczęściej reakcją jest zdziwienia "co im się w tym tak podobało". Dodam jednak, że czasem zdarzają się wyjątki od reguły - a sądząc z gry, ów film (o identycznym tytule) musiał być całkiem niezły. Ogólnie rzecz ujmując, była to angielska komedia gangsterska. Gra dobrze oddaje jej klimat - uzyskujemy bowiem coś pomiędzy niezbyt realistyczną ścigałką (po ulicach miast) a la Driver i... GTA na wesoło (dodam jednak, że komizm często tkwi w dialogach czy komentarzach narratora). Gra naprawdę wciąga. I gdyby jeszcze zrobiono ją na PC, a nie skonwertowano z PSX - dzięki czemu wygląda zaledwie średnio - byłoby z tego prawdziwe HICISKO.

▶ Jane's Attack Squadron

▶ Gatunek: symulator ■ Ocena: 6
■ Wymagania: P2 400, 128 MB RAM, Win 98/ME/00/XP, akcelerator 16 MB, DirectX
■ Główna zaleta: kapitalne efekty trafień (i ogólnie oprawa wideo)
■ Największa wada: kampania, która jest niczym innym jak zlepkiem misji single



W skrócie:
Z tą grą jest tak, że im dłużej grasz, tym mniej ci się podoba. A na początku wręcz zachwyca... Poza tym radzę przyjrzeć się tekstowi na pudełku (kuriozalny wręcz przykład nieporadności językowej) oraz żenującej pseudoinstrukcji polskiej (co boli tym bardziej, że gry z 'Jane's' w tytule znane są właśnie z bardzo dobrych oraz objętościowo dużych instrukcji). W tej nie ma NIC istotnego.

▶ Jerusalem

▶ Gatunek: przygodówka ■ Ocena: 7
■ Wymagania: P233, 64 MB RAM, Windows 9x/00/ME/XP
■ Główna zaleta: humanizm przesłania
■ Największa wada: statyczność



W skrócie:
Narażę się EGM, ale powiem szczerze - dla mnie te przygodowo-edukacyjne gierki Cryo są nudne jak flaki z olejem. Lubię przygodówki - byle dobre. A tych ostatnio jak na lekarstwo. Ponoć "jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma"? Hm. Gdy będę chciał poczytać o historii Ziemi Świętej, po prostu wypożyczę odpowiednią książkę. Grę włączam po to, by zrelaksować się. A tu - kiszka z grochem. Nudy, akcja rozwija się niemal tak szybko jak w wenezuelskiej telenoweli, a "plastykowość" wyglądu postaci i sposób ich poruszania się sprawiają, że chciałoby się zanucić 'Master of puppets'. Dla mnie - ambitna, ale jednak porażka i mimo akcentowanego przez EGM humanizmu i edukacyjności - a może właśnie dlatego? :) Dałbym jej góra 5/10.

▶ Might & Magic IX

▶ Gatunek: CRPG ■ Ocena: 6+
■ Wymagania: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, akc. 16 MB
■ Główna zaleta: nadal stare, dobre M&M
■ Największa wada: no właśnie - to ciągle to stare M&M



W skrócie:
Cóż mogę powiedzieć o tej grze? Rutyna. Zrobiona "bo trzeba" lub "bo wypada", a nie "bo chcieliśmy". Nie zrozumcie mnie źle - jest w niej kilka naprawdę fajnych elementów, ale - dla równowagi - jest też sporo dowodów na to, że a) nie wszystko, co archaiczne, zasługuje na szacunek (grafika); b) nie wszystko, co nowe, musi być lepsze od starego (system magii). Gra - jak dla mnie - robiona była w pośpiechu i po prostu nie wyważono proporcji między starym i nowym, jak też nie doszlifowano jej w szczegółach. Choć godzi się rzec, że klimat serii pozostał mimo wszystko. Szkoda, że nie poświęcono tej grze jeszcze pół roku. Była tego warta.

▶ Nightstone

▶ Gatunek: hack & slash ■ Ocena: 4
■ Wymagania: PII 233, 64 MB RAM, Win9x/ME/XP
■ Główna zaleta: hm... względnie niskie wymagania sprzętowe?
■ Największa wada: banał i wtórność



W skrócie:
Klon Diablo. Idziemy, siekamy, zbieramy, kupujemy, idziemy dalej. Co prawda, tymi samym słowy równie dobrze mógłbym streścić i podsumować sporą część innych action RPG (z Dungeon Siege'iem na czele)... ale wiecie. To samo, ale nie takie samo. Tej grze brak serca. Nadaje się ona głównie do tego, by puszczać nią kaczki na wodzie. Ewentualnie zagrać w paskudne deszczowe popołudnie, gdy chcemy się całkiem zdołować. W innych sytuacjach stanowczo odradzam bliższy kontakt. Autor, dając 4, był wielce łaskaw.

▶ Randka z Nieznajomą

▶ Gatunek: akcja/symulator :) ■ Ocena: 6
■ Wymagania: P100, 16 MB RAM, Windows 9x, 2000, NT, XP, ME
■ Główna zaleta: panienki :)
■ Największa wada: słaba jakość filmów



W skrócie:
Prezerwatywa jako bonus w "różowej" grze... Hm, hm. Ciekawe, co by firma dodała np. do symulacji jazdy karetką pogotowia ratunkowego - fiolkę Pavulonu? Prywatnie uważam, że wszelkie gadżety (poza innymi pełnymi wersjami gier) dodawane do gier to pomysł raczej poroniony - w większości przypadków bowiem i tak są one wywalane zaraz po otwarciu pudełka. A gra? No cóż, kilka średnio ładnych Rosjanek, średniej jakości filmy, banalne i sztuczne dialogi, dość sporo golizny - ale nie pornografii. Panienki nie zdradzają nadmiernej chęci do rozdziewania się - uznam to za zaletę, bo trzeba się tu troszkę pomęczyć. :) Na tle Wyspy miłości - arcydzieło, niemal tak dobre jak polsatowska "Różowa Landrynka". Dla samotnych, sfrustrowanych i niemających powodzenia u kobiet/dziewczyn - może być.

Spider-Man: The movie

▶ Gatunek: TPP ■ Ocena: 7
■ Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Windows 9x/ME/2000, akcelerator
■ Główna zaleta: ładna grafika
■ Największa wada: praca kamery, brak save'u w obrębie misji

W skrócie:
Ta gra jest jak manekin na wystawie - przede wszystkim fajnie się na to patrzy, wgłębiać się jednak nie radzę, gdyż wówczas możemy nieco stracić humor. Ale jeśli ktoś lubi takie komiksowe klimaty, a te z człowiekiem-pająkiem trzyma na honorowej póleczce w pokoju, na pewno nie będzie narzekał. Gra, choć w sumie płytka i niepozbawiona wad, trzyma zawodowy, wysoki poziom. Na podobnym będzie się musiał jednak trzymać wasz komp - gierka stawia przed nim wysokie wymagania. Jeśli chcesz grać w 1024 x 768 + wszelkie bajerki, GeForce3, Athlon 1,2 GHz i 256 MB RAM stają się koniecznością.

Tactical Ops

▶ Gatunek: FPP/sim ■ Ocena: 5
■ Wymagania: P200, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000/NT 4.0/XP, akc. min. 8 MB
■ Główna zaleta: Unreal Counter Strike
■ Największa wada: AI botów + parę innych baboli

W skrócie:
W swoim czasie zafascynowani Unreal Tournamentem i (niewątpliwie) Counter-Strike'iem kolesie machnęli olbrzymi mod do UT. A w nim mogliśmy bawić się w terrorystów lub (wedle woli) antyterrorystów - tak zespołowo, jak i offline na wielu specjalnie do tego zaprojektowanych planszach. Dodatkowo mod ów umożliwiał grę na klasycznych planszach UT, ale z bronią zawartą w modzie (te wszystkie kałasze, glocki, H&K, steyery itd.), co straszliwie (IMO) podnosiło grywalność. Modem zainteresowali się Profesjonaliści... i przerobili go na Profesjonalną Wersję Wydaną Na Osobnym CD (i zapewne nie za darmo). Jaka jest różnica między amatorskim modem i Profesjonalną Wersją? Dla mnie taka, że w PW za cholerę nie chciało mi się grać (głównie dzięki kretyńskiemu AI botów). Wyrazy szacunku dla Profesjonalistów - byle amator nie potrafiłby wszystkiego tak dokumentnie spie... popsuć. Dla mnie - w porywach 4.

The Sims Wakacje

▶ Gatunek: sim ■ Ocena: 9
■ Wymagania: P 266, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB
■ Główna zaleta: beztroski klimat
■ Największa wada: nie ma dużych wad

W skrócie:
Hm, nie rozumiem, co ludzie widzą w Simach. No bo powiedzcie - jaka przyjemność w doświadczaniu w grze tego samego, co robi się w życiu? To tak, jakby drwal po pracy rąbał drzewa dla relaksu. :) Stąd w ogóle nie rozumiem fenomenu popularności "symulacji codziennego życia". Próbowałem grać, ale... mnie to nudzi. Może więc zacytuję autora tekstu, by fani Simów wiedzieli, czego oczekiwać. "Największą zaletą Simów zawsze było to, że pokazywały, iż dobre życie prowadzi do szczęścia oraz zadowolenia, zaś źle prowadzone może co najwyżej prowadzić do depresji, kaca i utraty nadziei na przyszłość. To samo udało się osiągnąć w przypadku Sims Wakacje - tyle tylko, że tym razem Sims uczy nas, jak korzystać z wolnego czasu i chwili wytchnienia od pracy czy obowiązków". Mnie tam tego uczyć nie trzeba, dajcie mi tylko trochę wolnego. :)))

Trainz

▶ Gatunek: sim ■ Ocena: 6
■ Wymagania: PII 400, 128 MB RAM, akc. min. 16 MB
■ Główna zaleta: engine!
■ Największa wada: za mało gry w grze

W skrócie:
Jeśli oczekujecie czegoś w stylu Train Sim - srodze zawiedziecie się. To raczej gra, która ucieszy tych, co kolekcjonują modele kolejek; których bawi sam fakt, że mogą podziwiać x lokomotyw, xy modeli wagonów itepe. Naturalnie pojeździć owymi kolejkami (nawet z punktu widzenia maszynisty) można - tyle, że nie wiadomo po co. Wcale nie daje to jakiejś wymiernej satysfakcji. Zero realizmu! Satysfakcji mogą za to dostarczyć widoki - tzn. grafiki. Pod warunkiem jednak, że macie sprzęt co najmniej dwa razy mocniejszy od tego, który podano w stopce. A najlepiej to ze trzy razy.

US Racer

▶ Gatunek: arcade ■ Ocena: 6
■ Wymagania: PII 350, 64 MB RAM, Win 95/98/2000/ME, akc. min. 8 MB
■ Główna zaleta: prosta, sympatyczna, szybka
■ Największa wada: zbyt prosta (realizm!)

W skrócie:
Wiecie - sama w sobie gierka wybitna nie jest, że tak to delikatnie ujmę. Ani grafika, ani realizm jazdy, ani grywalność nie plasują jej poza przeciętnością. Ale jak na grę szaraczka jest naprawdę dobra - tzn. nie zmuszałem się, by w nią grać. I jeśli z takim nastawieniem (nie oczekuję żadnych cudów, chcę po prostu zrelaksować się) zaczniecie grę w US Racera, nie będzie to zmarnowany czas. A idea gry? Śmigamy różnymi wozami po ulicach miast, często ścigani przez policję, bo obowiązuje zasada "kto pierwszy, ten lepszy", więc przepisy drogowe należy mieć w ogólnym poważaniu.

VIP

▶ Gatunek: akcja ■ Ocena: 1
■ Wymagania: PII 333, 64 MB RAM, Windows 9x, XP
■ Główna zaleta: Pamela A.
■ Największa wada: nuuuuuuuuuuuuda

W skrócie:
Miłośnicy Polsatu na pewno widzieli ten pseudosensacyjny serial z Pamelą Anderson w roli głównej, a ściślej - z biustem doczepionym do Pameli w roli głównej. Sam biust jest z silikonu (głównie), a film równie plastykowy jak owe "atuty". Gra mistrzowsko oddaje klimat filmu - tzn. w porywach jest klasy C. Ideą przypomina wprawdzie troszkę Virtua Copę czy - bardziej - jakieś "chodzone" gry karate, ale realizacja kładzie wszystko. Paskudna grafa, drętwe animacje i nawet piersi Pameli jakieś niewielkie. :(Swoją drogą, jeśli ktoś wpadnie na "genialny" pomysł wydania tej gry w Polsce, w pudełku powinien znaleźć się silikonowy implant jako gadżet. Omijać szerokim łukiem!

Warlords BattleCry 2

▶ Gatunek: RTS ■ Ocena: 8
■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/XP, 4x CD-ROM
■ Główna zaleta: grywalność
■ Największa wada: tak naprawdę nic innowacyjnego

W skrócie:
Zgrzytałem zębami, gdy przerabiali Warlords - uczciwą turówkę - na RTS, nie oczekując po tym niczego dobrego. I miałem rację. Do drugiej części podszedłem więc z dużą dawką pesymizmu czy może raczej ostrożności. A tu - miła niespodzianka. Dopiero teraz twórcy odnaleźli metodę na to, by Warlords w konwencji RTS nie było tylko żerowaniem na głośnym tytule. I żeby wszystko było jasne - ten RTS to dla mnie górne stany średnie. W grze nie ma nic oryginalnego. Ale to, co jest - a jest naprawdę wiele - zrealizowano w sposób, który budzi szacunek. Bo wiecie - nie trzeba być artystą, by robić rzeczy, które naprawdę mogą się podobać. Wystarczy być dobrym rzemieślnikiem - włożyć w pracę dużo serca i wszelkie umiejętności. I to właśnie zrobili twórcy gry.

Wizardry 8 PL

▶ Gatunek: CRPG [lokalizacja] ■ Ocena: 4
■ Wymagania: P2 233, 64 MB RAM, Win 9x/00, akcelerator
■ Główna zaleta: bardzo dobra instrukcja
■ Największa wada: brak polskich fontów uniemożliwia grę!

W skrócie:
CD-Projekt przyzwyczaiło nas do wysokiej jakości lokalizacji. Wszelako nawet najlepszym zdarzają się potknięcia - a nawet wpadki. Tu mamy dowód - miejmy nadzieję, że to tylko pojedynczy wypadek przy pracy. Spolszczenie zapowiadało się dobrze - ładna instrukcja, M&M 7 w prezencie, niezła jakość tłumaczenia. I... Otóż, nie da się wklepać polskich liter (!), co - gdyby nie patch - skutecznie uniemożliwiałoby ukończenie gry (!). Napotkane postacie nie reagują bowiem na słowa kluczowe wpisywane bez polskich znaków! Arghhhhhhh...

Woody Woodpecker

▶ Gatunek: arcade ■ Ocena: 6
■ Wymagania: PII300, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB
■ Główna zaleta: ładnie wygląda
■ Największa wada: za trudna

W skrócie:
Sympatyczna zręcznościówka z bohaterem kreskówki Warner Bros. w roli głównej. Kolorowe, dynamiczne, śmieszne - typowa gra familijna. Nie wiem, czemu autor recenzji dał jej tak niską ocenę - dla mnie co najmniej 8. Osobiście byłem zauroczony. Może i gra faktycznie jest trudna (dla mnie - wszystkie gry w tym stylu są za trudne...) i czasem praca kamer nieco irytowała. Jednak - moim zdaniem - grywalność wszystko to rekompensuje. Poza tym rzadko kiedy możemy w grach sterować dzięciołem. :)

Spider-Man: The movie

■ Czarny Iwan

Film "Harry Potter i kamień filozoficzny", którego premiera odbyła się w listopadzie ubiegłego roku, zarobił przez pierwsze trzy dni wyświetlania rekordową sumę 90,3 milionów dolarów. Wynik ten kilka tygodni temu został pobity przez "Spider-Mana", który przez weekend zarobił w USA 114 milionów zielonych papierków.

Film o człowieku-pająku pobił też inny rekord - wpływu z jednego dnia wyświetlania. W sobotę "Spider-Man" przyniósł 43,7 miliony $. Na tle tych osiągnięć właściwie nie można dziwić się, że gra komputerowa zatytułowana Spider-Man: The Movie od razu trafiła na szczyty list przebojów. Activision zostało nagrodzone na PlayStation Choice Awards za Spider-Mana, którego wybrano grą roku (przez graczy z całego świata). Osoby z całego globu głosowali na stronie www.scea.com. Plebiscyt po raz czwarty zorganizowała firma Sony Computer Entertainment America.



Upadek z takiej wysokości może zakończyć się tragicznie. Spider kontroluje jednak lot i w odpowiednim momencie może skorzystać z pajęczej liny.

Pająk vs. Goblin

Spider-Man: The Movie, zgodnie z nazwą, bazuje na scenariuszu filmu, który właśnie wchodzi do naszych kin (premiera w Polsce 21 czerwca). Prawdę powiedziawszy, jest z tym pewien kłopot - bo kto ukończył grę, ten już wie, co zdarzy się w filmie, ten zaś, kto zobaczy film, nie będzie już niczym zaskoczony, odpalając grę. Żeby nie zepsuć wam zabawy, tym razem nie będę streszczał scenariusza. Powiem tylko, że przeciwnikiem Petera Parkera będzie Zielony Goblin, który szykuje całą masę przewrotnych i niebezpiecznych pułapek. Zanim jednak coś o tym opowiem, jeszcze dwa słowa o innych tytułach z "pająkiem" w roli głównej.

Trening championa

Intro przenosi nas wprost na dachy drapaczy chmur w Nowym Yorku. Widzieliście może dynamiczny zwiastun filmu kinowego? Intro w grze bardzo go przypomina. Po chwili jesteśmy już w menu gry, które od razu zdradza konsolowe pochodzenie. Z tego poziomu przede wszystkim należy zawitać do Training. Jest to maksymalnie rozbudowany dział, na który składa się kilkanaście rozdziałów. Można się tu nauczyć, jak korzystać z sieci, jak radzić sobie między kłującymi niebo drapaczami. Dowiemy się, na czym polega walka



Activision postarał się, żebyśmy o nim nie zapomnieli.

wręcz w wykonaniu Spider-Mana. Poznamy również techniki szybkiego przemykania "dolinami" ulic. Można nawet wystartować w wielu sprawdzianach, testach umiejętności, które są premiowane medalowymi miejscami. Trening może odbywać się na wyludnionych ulicach miasta, ale również na specjalnych "torach".

Zaczynamy tkać pajęczynę

Po treningu można rozpocząć grę, najpierw wybierając jeden z czterech dostępnych stopni trudności zabawy. Easy jest naprawdę proste. W tym trybie Spider nie zrobi sobie krzywdy nawet wtedy, gdy spadnie z 40 piętra wieżowca (po prostu zatrzyma się na niewidzialnej barierze i jakby nigdy nic będzie po niej spacerował). W kolejnych trybach jest już nieco trudniej, ale sama gra nie należy do szczególnie wymagających, jeśli chodzi o umiejętności manualne, a tym bardziej intelektualne.



Ewolucje mogą skończyć się tak, że będziesz miał przeciwnika za sobą. Aż strach pomyśleć, co się wówczas może zdarzyć. :)

Początkowo kłopotliwe okazuje się kierowanie Spiderem. Jeśli gracie na klawiszach, trzeba będzie je przedefiniować - ustawienia fabryczne są tragiczne. Generalnie lepiej gra się na dżoju (tym bardziej że zamieszczono obłożenia dla kilku najpopularniejszych manetek). Nawet wówczas nie pozbędziecie się efektów kłopotliwej pracy kamery. Jest to bodaj największy 'babol' w grze. Jeśli ustawicie kamerę w tryb pracy automatycznej, czyli tak, że śledzić będzie bohatera (ustawiając się za jego plecami), z nerwów zjecie zęby. Rzeczywiście śledzi ona Spidera, ale... zbyt wolno! Chcemy oczywiście zobaczyć i ustawić się względem przeciwników, którzy na niego oczekują. I tu problem, bo kamera wlecze się jak ślimak w słońcu po asfalcie. Zanim odwróci się "za plecy" bohatera, oprychy już podbiegną i zaczną małpować naszego superhero. W takim przypadku można sobie jeszcze poradzić, idąc na żywioł, lecz gorzej jest, gdy wrogowie mają broń palną. Zanim kamera odwróci się i będzie można zlokalizować przeciwnika, Spider dostanie już kilka kulek w czoło. Można co prawda ustawić kamerę pasywnie i samodzielnie kierować obiektywem. Wymaga to jednak wirtuozerskich umiejętności. Jeśli potrafisz samodzielnie grać partyturę na cztery ręce, na pewno sobie poradzisz - jeśli nie, szybko będziesz miał dość ról kamerzysty i głównego bohatera jednocześnie.

Jak się grało

Spider-Man: The Movie to gra akcji w TPP. Misje podzielone są na fragmenty, które po kolei należy realizować. Liczyłem, że Spider będzie mógł działać nieco jak Alien skrzyżowany z Garretem (Thief), tzn. po cichu



Spider-Man może również atakować jak Obcy, spadając przeciwnikowi na głowę i dosłownie wbijając go w ziemię (scena jak z filmu "X-Men").

podchodzić wrogów (czołgając się po suficie) i spadając na nich znienacka. Niestety - tak to nie działa. Spider rzeczywiście łazi równie dobrze po podłodze, jak i po ścianach czy suficie, lecz gdy znajdzie się w pobliżu przeciwników - ci zawsze go wypatrzą. Sokoli mają wzrok, skubańcy! W takiej sytuacji nie ma sensu siedzieć na suficie i przyjmować na plecy serie z kałasza - pozostaje tylko walka.



Rzecz dla kolekcjonera

Posiadacze niektórych rzadkich wydań albumów (tj. komiksów) z przygodami człowieka-pająka mogą liczyć na spory zarobek, gdyby zdecydowali się sprzedać część kolekcji. Przykładowo, album z sierpnia 1962 pisma Amazing Fantasy (numer 15), w którym Spider-Man pojawił się po raz pierwszy i gdzie przedstawiono także śmierć jego wuja, kosztuje obecnie około 25 000 dolarów. Pierwszy numer pisma Amazing Spider-Man, opublikowany w marcu 1963, jest w tej chwili wart około 18 000 USD. Inne cenne wydawnictwa z przygodami człowieka-pająka, to 25 numer Amazing Spider-Man (czerwiec 1965), w którym po raz pierwszy pojawia się MJ, i numer 14 Amazing Spider-Man (z lipca 1964), w którym po raz pierwszy przedstawiono Zielonego Goblina.

Tryb walki w grze to naprawdę dobra rzecz i trudno się doń przyczepić. Przede wszystkim w trakcie realizowania misji zyskujemy nowe combosy. Ich lista jest cały czas dostępna z poziomu menu, więc w każdej chwili można tam zajrzeć (inna sprawa, że są napisane na konsole, więc trzeba sobie przetłumaczyć symbole na własne klawisze, co jest dość niewygodne). Paleta ciosów Spidera robi wrażenie. Koleś punktuje przeciwników jak Ryu ze Street Fightera! Najciekawsze combo wygląda tak, że Spider wskakuje kolesiowi na ramiona i okłada go pięściami po głowie. Wróg biega zszokowany, próbując pozbyć się jeźdźca, ale oczywiście nie udaje mu się to. :)

Zabójcza broń

Nieco gorzej ma się sprawa z oprychami, którzy strzelają z pukawek. Tu, nieocenioną pomocą okazuje się pajęcza sieć. Spider może owinąć wroga siecią i właściwie zupełnie go unieruchomić. Oczywiście po kilkunastu sekundach gagatek rozerwie ją, ale wówczas jest już za późno. Poza tym Spider może błyskawicznie przemieszczać się. Potrafi skakać równie wysoko jak Neo z "Matrixa", błyskawicznie wypuścić sieć na dowolną wysokość i wciągnąć się - dosłownie w ułamku sekundy - na górę. Może również przyczepić się do każdej powierzchni.



O filmie



Przez 40 lat obecności i niesłychanej popularności komiksu Spider-Man wreszcie trafił na ekrany kin. W wyreżyserowanym przez Sama Raimiego filmie "Spider-Man" występuje plejada gwiazd. Odtwórcą głównej roli został Tobey Maguire. Aktor po raz pierwszy zwrócił na siebie uwagę publiczności występem w znakomitym, nominowanym do Oskara filmie krótkometrażowym "Duke of Groove". Ostatnio popularność przyniosła mu rola Jamesa Leera w filmie "Cudowni chłopcy", w którym wystąpił także Michael Douglas. Maguire'a można także usłyszeć w filmie "Psy i koty", w którym użyczył głosu Lou, lojalnemu i bohaterskiemu szczeniakowi beagle'a. W filmie występuje również, dwukrotnie nominowany do nagrody Akademii - Willem Dafoe, jako nemezis Spider-Mana, Zielony Goblin. Poza tym zobaczycie Kirsten Dunst w roli Mary Jane Watson. Zdobywcę nagrody Złotego Globu Jamesa Franco jako przyjaciela Petera - Harry Osborna. Kolejnego zdobywcę Oskara Cliff Robertsona jako wujka Bena, a także nominowaną do Oskara Rosemary Harris jako ciotkę May. Równie utytułowana jest ekipa techniczna - ludzie odpowiedzialni za efekty specjalne i sceny kaskaderskie.

Zdjęcia do filmu rozpoczęły się ósmego stycznia 2001 w hali 29 Sony Pictures Studios. Kręcono scenę rozgrywającą się we wnętrzu domu Petera Parkera, w którym mieszka wraz z ciocią May i wujem Benem. Hala 27 mieściła plan z ringiem wrestlingowym, na którym Peter stawia czoło straszliwemu Bone Saw McGrawowi, odtwarzanemu w filmie przez gwiazdę wrestlingu i aktora "Macho Mana" Randy Savage'a. W scenie walki wykorzystano blisko 1000 statystów. Oprócz ujęć kręconych w halach zdjęciowych, ekipa pracowała także w lokacjach Los Angeles, w tym w Muzeum Historii Naturalnej, które dla potrzeb filmu udaje wnętrze laboratorium badawczego Columbia University. To właśnie tam Peter Parker zostaje ugryziony przez zmodyfikowanego genetycznie pająka. Historyczny budynek Pacific Electric, mieszczący się na przedmieściach Los Angeles, dostarczył wnętrz, w których umieszczono redakcję "Daily Bugle", a Greystone Mansion w Beverly Hills zamienił się w luksusowy dom Normana Osborna.

Oprócz niesamowitych scenerii wygenerowanych komputerowo, uwagę zwracają wyjątkowe stroje bohaterów. Kostium Spider-Mana składał się z 120 kawałków jedwabiu. Ogółem przygotowano aż 24 podobne kostiumy, z których cześć specjalnie zniszczono (na potrzeby filmu).

Kostium Goblina składa się z około 65 odlewanych części, wykonanych z perłowego zielonego winylu, a także z około 1000 kawałków innego rodzaju materiału - winylu luminescencyjnego. Opracowując kostium, Acheson współpracował ściśle z firmą zajmującą się tworzeniem efektów specjalnych - Amalgamated Dynamics, Inc. Nie inaczej było przypadku maski Goblina, wykonanej z formowanego próżniowo plastiku i włókna szklanego. Następnie pokryto ją chromem i pomalowano, wmontowano też soczewki Oakleya. Kiedy kostium był już gotowy, aktor zakładał go przez 30 minut - pomagały mu w tym trzy inne osoby.

Żaden film o Spider-Manie nie mógłby obejść się bez pająków. Okazało się, że jednym z najtrudniejszych zadań, jakie stały przed ekipą, było... ich znalezienie. Większość scen kręcono zimą, a w tym czasie w USA nie ma zbyt wielu aktywnych pajęczaków. Prawdziwe były potrzebne głównie w scenie, w której klasa Petera udaje się na wycieczkę naukową do laboratorium genetycznego Columbia University.

Reżyser Sam Raimi przeprowadził "pajęczy casting", w trakcie którego zbadano przydatność rozmaitych gatunków pająków, wśród nich pochodzącego z Oceanii gigantycznego pająka krabowego, na którego sprowadzenie musiano uzyskać specjalne pozwolenie. Filmowcy chcieli, by genetycznie zmieniony pająk, który ucieka z laboratorium i gryzie Petera, miał określony wygląd. W końcu zdecydowano się na pewną improwizację - jak specjalne kostiumy, gadżety i makijaż dla wybranych pająków (!).

W jednej ze scen potrzebna była gigantyczna sieć pajęcza. Zespół pracowników przez 36 godzin budował ją z monowłókna. Eksperci stwierdzili, że sieć odpowiadającą proporcjami tej filmowej, prawdziwy pająk tworzy w ciągu godziny, oczywiście wykorzystując własną siłę, umiejętności skakania i zdolność przywierania do dowolnych powierzchni.

Reżyser - Sam Raimi, twierdzi, że satysfakcja, jaką czerpał z przeniesienia Spider-Mana na ekran, nie miała sobie równych. "Reżyserując ten film spełniłem swoje marzenia, mam nadzieję, że widzowie odczują, że aktorzy i cały zespół produkcyjny starali się jak najwierniej oddać ducha komiksu, oddać sprawiedliwość jednej z najbardziej znaczących postaci amerykańskiej pop-kultury".

W Polsce fala spidero-histerii dopiero wzbiera, ale zdaje się, że nasze kina zostaną zaatakowane z równą zaciekłością. "Spider-Man" na pewno jest widowiskiem o niesłychanej dotychczas jakości, jeśli chodzi o efekty specjalne. Mniejsza o fabułę, ten film warto obejrzeć choćby tylko dla jego strony wizualnej. :)



Konkurs!!!

Podaj, jak nazywa się aktor, który odtwarza główną rolę w filmie: Spider-Man: The Movie.

Nagrody to: 5 książek o Spider-Manie + 5 koszulek filmowych. Do tego 4 ciepłe bluzy z logo filmu.

Odpowiedzi należy nadsyłać pod adresem redakcji wyłącznie na kartkach pocztowych z dopiskiem Spider-Man, do dnia 31.07.2002.



Jeszcze inną umiejętnością superhero jest możliwość podnoszenia oraz rzucania wszystkimi niemal przedmiotami, jakie znajdują się na planszy. Tokarka, piła spalinowa, wieża stereo, beczki, opony, stoły. Te i wiele innych można rozbić na niskich czołach brutali, którzy postanowili wykończyć Spidera.

Sposób na blondyna

Te umiejętności będą niezbędne podczas walki z trudniejszymi przeciwnikami. Zanim Spider stanie naprzeciw Zielonego Goblina, musi rozwalić kilku pomniejszych bossów. Każdy wyposażony jest w zabawki, które w mig mogą roznieść Spidera na strzępy. Nie zdradzę wam, czego się spodziewać, ale obiecuję, że ze złości krew zaleje wam oczy. Dlaczego? Z powodu kolejnego buga, który mnie doprowadził do wrzenia i zerwania postronków moich nerwów.

Masz babo placek!

Misje podzielono na etapy i generalnie są one dość długie - trzeba zatem nieco czasu, aby przejść pojedynczy scenariusz. Na końcu czai się boss. Jeśli uda się wam w trudzie i znoju dotrzeć do gościa i niestety ulegniecie jego sile - zaczynacie grę... od początku danej misji! Grrr! W grze po prostu nie ma możliwości zapisu, oprócz save'a po zakończeniu całej misji. Może chociaż jakie savepointy? Nie ma mowy. "To byłoby za proste" - pomyśleli panowie z LTU Gray Matter, a jak pomyśleli, tak zrobili. Inna sprawa to brak multiplayera. Odpada zatem zabawa z przyjaciółmi w sieci. Możesz, człowieku, grać z komputerem, ale z nikim więcej.



Spider-Man stosuje z upodobaniem uliczny styl walki

Akcja na osiem par oczu

Graficznie Spider-Man: The Movie wygląda bardzo porządnie. Co prawda, po ujrzeniu bety gry Beam Breakers, tutaj ulice Nowego Yorku wydają mi się puste, ale mimo to miasto robi wrażenie.



Pająków ci u nas dostatek

Oprócz Spider-Man: The Movie, który zapewne i u nas stanie się hitem na PC, również posiadacze innych platform przeżyją przygodę z człowiekiem-pająkiem. Właściciele GBA mogą cieszyć oczęta grą zatytułowaną Spider-Man: Mysterio's Menace. Mysterio to mistrz iluzji, którego Spider-Man musi w tej grze pokonać. Posiadacze starszego, ale wciąż popularnego GBC mają własnego Spider-Man 2: The Sinister Six, w którym ciocia Parkera, May, została porwana przez geniusza - Doktora Ock. Na PS pojawiła się inna gra z pająkiem w roli głównej - Spider-Man 2 Enter: Electro. Jest to sequel, w którym należy zmierzyć się ze starym przeciwnikiem - Electro. Koleś strzela błyskawicami o mocy miliona watów. Wszystko jednak zaczęło się od Spider-Man 1 (PS1, PC), który był prekursorem Spider-Man: The Movie. W grze trzeba zmierzyć się ze Scorpionem, Venomem i Rhino, starymi znajomkami Spider-Mana z komiksów Marvela. Spider-Man 1 został wydany w październiku zeszłego roku przez Activision. Skonstruowano go w laboratorium LTU Gray Matter. Te dwie firmy są również odpowiedzialne za nowego Spider-Mana na PC. Obie gry są zresztą bliźniaczo podobne. SMTM wspierają się na tym samym, nieco podrasowanym silniku. Zmieniono wygląd ekranu gry (dodano i zastąpiono wskaźniki), story i dołączono całkiem sporo nowych zabawek (np. combosy). Jeśli więc macie czas i pieniądze, najpierw możecie sięgnąć po Spider-Man 1, tym bardziej że w grze opowiadana jest zupełnie inna historia - i nie będzie kłopotu z przedwczesnym odkryciem finału filmu.

Pomieszczenia i lokacje są raczej standardowe, co jednak nie zmienia faktu, że wykonano je bardzo starannie i z wielką dbałością o szczegóły (np. ćmy krążące wokół lamp). Refleksy świetlne, plamy światła przebijające się przez dziurawy dach - takie widoczki dopracowano. W Spider-Man: The Movie jest na co popatrzeć, jeśli wrzucicie sobie maks. detale, wysoką rozdzielczość i 32-bitowy kolor. Niestety takie ustawienia wykończą Athlona 1,2 GHz z GeForce 2 na pokładzie. 256 lub więcej ramek pamięci i GeForce 3 to konieczność, jeśli chcecie grać i oglądać obrazki wysokiej próby. Ja niestety musiałem zadowolić się standardem 800 x 600 i poziomem low detail (Duron 850, 256 MB RAM, GeForce 2), a wówczas zarówno Spider, jak i otoczenie nie wyglądają już tak ładnie...

Ojciec Spider-Mana

Postać Spider-Mana powstała na podstawie jednego z najpopularniejszych amerykańskich komiksów, który w 1962 roku wymyślił Stan Lee. Co ciekawe, autor rysowanych książek o człowieku-pająku do tej pory pozostaje czynny zawodowo - mimo 79 lat z powodzeniem radzi sobie jako szef firmy Marvel Comics. Historia przedstawiona w grze zaczyna się od ukąszenia Petera Parkera przez zmutowanego pająka.

Miłe, lekkie i przyjemne

Można by powiedzieć, że Spider-Man: The Movie powstał wyłącznie po to, by wycisnąć jeszcze trochę kasy na fali popularności filmu (jak np. 5th Element - na postawie "Piątego Elementu" z Milą Jovovith i Brucem Willisem). Nie jest tak jednak do końca, bo podobnie jak w przypadku Tomb Raidera - to seria gier była tu prekursorem. Mówiąc inaczej, nie jest to tytuł wsteczny i wykuty na siłę, jak to się już nieraz zdarzało. Poza tym Spider-Man: The Movie nie będzie wam się śnił po nocach i raczej nie wessie na długie sesje non stop. Jest to jednak rzetelna, nieźle skonstruowana gra, która daje sporo satysfakcji. Jeśli podejdziecie do tego tytułu w ten sposób, nie powinniście się zawieść.

Rozgrywka nie należy do szczególnie wymagających, jeśli chodzi o umiejętności manualne, a tym bardziej intelektualne. Jest to jednak rzetelna, nieźle skonstruowana gra, która daje sporo satysfakcji.



INFO

7

Producent: LTI Gray Matter/Activision ■ **Dystrybutor:** LEM
■ **Internet:** http://www.universeofheroes.com/games.html
■ **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, Windows 9x/ME/2000 ■ **Akcelerator:** tak



■ uczta dla fanów Spider-Mana ■ niezła grafika ■ sporo superaśnych combosów



■ kamera do bani - kamerzysta zapił, to pewne ■ save game tylko po zakończeniu misji, będziesz zżymał się na to co krok ■ masz potężny komputer? (Nie? Nie pograsz.) ■ taka sobie muzyczka

THE LEGACY OF KAIN SERIES

Blood Omen 2

Legacy of Kain

Shadow Knight

GATUNEK: TPP

Jakoś tak się złożyło, że wśród plejady bohaterów gier komputerowych nie ma zbyt wielu postaci negatywnych. Jasne, mamy postacie nie do końca praworządne (jak np. Robin Hood, żeby daleko nie szukać), co nie zmienia faktu, iż kierują się one dobrem i ich celem jest uratowanie pojedynczej jednostki (często) tudzież zbawienie całego świata (częściej).

Dość ciekawe, biorąc pod uwagę fakt, ileż to gromów sypie się na rolę gier komputerowych w kształtowaniu poglądów młodego człowieka. Zaś postaci z gruntu złych, kierujących się tylko i wyłącznie osiągnięciem własnych celów ze świecą szukać. Owszem, zdarzają się - desperat z Postala, postrzeleniec z Grand Theft Auto. Ale są płaskie niczym poselskie dowcipy. Głębi charakteru w nich za grosz. Jest jednak postać, będąca wyjątkiem od reguły.

Kain jego imię...

Arogancki szlachcic (zamordowany przez opryszków), który - zawarłszy umowę z nekromantą za cenę zostania wampirem - powrócił do świata żywych, aby dokonać zemsty. Los zgotował mu rolę nowego strażnika równowagi, który miał poświęcić własny żywot, by ją przywrócić krainie Nosgoth. Jednak nasz bohater, widząc marność istot, dla których miałby się poświęcić, postanowił wybrać inną drogę. Zebrał armię wampirów i ruszył z nią na Meridian, stolicę państwa. Na drodze do zwycięstwa stanął mu jednak zakon Sarafan, powołany w celu wymiecenia wampirów ze świata. W bezpośredniej walce z przywódcą zakonu Kain poniósł klęskę i popadł w dwustuletnią hibernację. Teraz, dzięki pomocy wampirzych niedobitków, zrzeszonych w podziemnym ruchu Cabal, zyskuje drugą szansę...

...Walka jego przeznaczeniem!

Głównym elementem gry jest walka z osobnikami, którzy przeszkadzają nam w osiągnięciu celu - czyli właściwe z każdym :). I tu zgrzyt, bo jako główny element nie przedstawia się ona aż tak imponująco. Walczyć możemy standardowym wyposażeniem wampirów (czyli pazurami) bądź wszelkiego rodzaju bronią zdobyczną - sztyletami, maczugami, mieczami różnych maści, toporami i czym tam jeszcze. Kłopot polega na tym, że osobiście nie dopatrzyłem się w poszczególnych systemach broni większych różnic. Pomyślałby kto, że jak ktoś obrywa po łbie mieczem pokaźnych rozmiarów, to szybciej przejdzie mu ochota do życia niż w przypadku używania np. pazurów. A tu nie - w obu sytuacjach trzeba jegomościa powalić dwa razy, i basta.

Wyjątkiem od tej reguły jest naładowanie broni bliżej niesprecyzowaną magiczną energią, którą można znaleźć w kufrach sporadycznie



Nie można zarzucić, że gra nie ma klimatu...



Bohatera - czosnkiem?!





rozrzuconych po okolicy. Oprócz wizualnego efektu w postaci lśnienia zwiększa ona skuteczność narzędzia krzewienia jedynej i ostatecznej prawdy. Broń, jak to w życiu bywa, zużywa się wskutek blokowania przez nas ataków tudzież zablokowania naszego ataku przez przeciwnika. Kiedy ikona symbolizująca daną broń przybierze kolor czerwony, należy rychło poszukać nowej zabawki albo liczyć się z tym, że obecnie posiadana rozpadnie się w rękach.

Walka jest dość schematyczna. Mamy do dyspozycji tylko jeden atak - o jakichkolwiek tajnych ciosach, kombinacjach itp. można zapomnieć. Nacieramy i w zależności od wybranego przez nas momentu klepiemy przeciwnika lub nie. Jeżeli mieliśmy nosa, nasza ofiara odskoczy parę kroków do tyłu i ciężko wyląduje na plecach. I tu pytanie do twórców - dlaczego, psia mać dyszlem chrzczona, tego momentu nie można wykorzystać w jakiś niecny sposób? Jako się rzekło, Kain niewiele ma wspólnego z przestrzegającymi honorowych zasad walki, wydaje się więc oczywiste, że w tym momencie należałoby doskoczyć i ciachnąć, dźgnąć albo przynajmniej z buta pociągnąć. A tu nic! Trzeba grzecznie poczekać, aż jeden z drugim "żołw" stanie na nogach i zacząć całą zabawę od nowa. W przypadku odparcia naszego ataku dobrym pomysłem byłoby przejście do obrony, co w praktyce sprowadza się do przytrzymywania jednego przycisku. Można wprawdzie utrudnić sobie to zadanie i zmienić w opcjach typ blokowania - w takim razie blok naciskamy w momencie, kiedy przeciwnik zaczyna wykonywać atak.

Oprócz wywijania narzędziem agresywnego marketingu, którym aktualnie dysponujemy, możemy spróbować przeciwnika złapać za gardło. Jeżeli nam się uda, mamy chwilkę czasu, aby zdecydować, co chcemy zrobić z szamoczącym się delikwentem. Inna sprawa, że

Jednym słowem, nie jest źle, ale zdecydowanie mogłoby być lepiej. Nie jest to gra dla dzieci i miejmy nadzieję, że będzie to podkreślone na pudełku. Ale skoro jest to gra przeznaczona dla starszych odbiorców, można by pewne sprawy dopracować.

wybór nie jest zbyt trudny - możemy zrobić dwie rzeczy - poturbować go mniej lub bardziej. Sposób okaleczenia zależy od broni, jaką aktualnie dysponujemy. W walce można wykorzystać też jedną z wampirzych cech Kaina, a mianowicie Furię. Każdy skutecznie zablokowany cios przeciwnika zwiększa jej wskaźnik. Kiedy przekroczy pewien poziom, Kain zaczyna wyraźnie kipieć chęcią przywalenia adwersarzowi. W tym momencie możemy zadać rządany cios, który odrzuci przeciwnika na parę metrów. Wskaźnik Furii spada i znowu trzeba blokować, zanim będzie można pograć w tenisa. Warto wspomnieć, iż niektórych ataków nie da się zablokować i wówczas pozostaje wykonać unik. Przycisku jako takiego odpowiedniego za uskok w bok nie ma - trzeba po prostu wyjść z trybu walki i zacząć biec w którąś stronę - niezbyt to dopracowano.


Gościowi włosy dęba stanęły?



Po skończonej walce może zdarzyć się, że ofiara będzie jeszcze przejawiała jakieś oznaki życia. Można ją wtedy efektywnie dobić. I tu znowu pojawia się pytanie - dlaczego można pastwić się nad kimś, kto i tak kołacze już do bram zaświatów, zaś nie można dołożyć takiemu w momencie, kiedy losy potyczki rozstrzygają się jeszcze?

Nie zawsze trzeba być formalistą i rozpoczynać walkę wręcz, żeby ubić danego delikwenta. Jeżeli mamy szczęście i dookoła naszej ofiary snuje się mgła, można sprawę załatwić dyskretniej. Wystarczy wejść w mgłę i przybrać jej formę, co jest jedną z wampirzych umiejętności Kaina. Następnie podchodzimy do naszego męczennika od tyłu i atakujemy. Prawidłowe przeprowadzenie tego manewru jest sygnalizowane pojawieniem się trupiej czaszki nad głową ofiary. Samo zejście jest natychmiastowe i efektywne - w zależności od tego, jaką bronią obecnie dysponujemy - jest to skręcenie karku, wbicie ostrza w potylicę, wyrwanie serca i tym podobne rzeczy. Jednym słowem, same przyjemności. Niestety metody tej nie można wykorzystać w stosunku do każdego - niektórzy rycerze mają zbroje pokryte runami; te zaczynają świecić, gdy przedstawiciel wampirzego rodu znajduje się w pobliżu. Z tak przyodzianymi klientami trzeba się rozprawić w tradycyjny sposób.

Można też wykorzystać inną umiejętność zdobytą na jednym z wampirów - renegatów, a mianowicie skok. Oprócz tradycyjnego zastosowania, czyli efektywnego przemieszczania się na znaczne odległości, można wskoczyć ofierze na kark, co - w połączeniu z machnięciem pazurami - daje niezłe rezultaty. Trzeba

jednak uważać, aby nasz cel nie zorientował się w naszych zamiarach, gdyż może się to dla nas skończyć tak, że tamten wykona unik i oberwiemy raz(iel)em po łbie.

Ssij do upojenia

I w końcu przychodzi dla wampira czas na małe co nieco. Pokonanego przeciwnika można do cna wyssać z krwi. Wielkość posiłku zależy od formatu naszej ofiary - im była cięższa do ubicia, tym większy drink (Blood Mary?) dostajemy. Krew uzupełnia dwa wskaźniki - kondycji oraz doświadczenia (że tak to ujmię). Jeżeli przed rozpoczęciem przekąski doznaliśmy uszkodzeń, pobrana krew uzupełni wskaźnik kondycji. Jeżeli zaś tryskaliśmy energią, krew zostanie przeznaczona na zwiększenie paska doświadczenia. Kiedy całkowicie nabijemy ów pasek, Kain zyskuje nowy "poziom", co w praktyce przekłada się na większą wytrzymałość. Poza tym doświadczenie zdobywamy, pobierając energię z rozmieszczonych sporadycznie kufrów [ciekawość bierze spytać, kto i po co je tak umieścił?].





Na widok takiej kosy można stracić głowę...

Wampirza klasyfikacja

W sumie postacie napotykane w grze można podzielić na trzy kategorie - "stacje benzynowe", strażników oraz strażników większego kalibru, których spotyka się pod koniec niektórych poziomów. Do tej pierwszej zaliczają się zwykli mieszkańcy - dzięki ich ofiarności możemy utrzymywać Kaina w dobrej kondycji. Rzecz w tym, że nasz "bohater" jest wiecznie głodny i dłuższe przerwy między posiłkami bardzo mu szkodzą. Do drugiej zaliczają się opryszkowie, rycerze zakonu Sarafan różnej maści oraz istoty z innego wymiaru. Walka z tzw. bossami poziomów różni się trochę od standardowej, aczkolwiek niezbyt radykalnie. Zazwyczaj jest ona podzielona na kilka etapów. Kluczem do zwycięstwa jest odkrycie słabego punktu przeciwnika, a następnie mechaniczne wykorzystanie owej przypadłości. Po zżarciu jakiejś tam części energii przeciwnikowi walka przenosi się w inne miejsce, w którym to trzeba odkryć nową taktykę i stosować ją aż do kolejnej zmiany. Nic specjalnego.





Wracaj na ring i walcz!!!

Pomarudzimy?

Jednym słowem, nie jest źle, ale zdecydowanie mogłoby być lepiej. Nie jest to gra dla dzieci i miejmy nadzieję, że będzie to podkreślone na pudełku. Ale skoro jest to gra przeznaczona dla starszych odbiorców, można by pewne sprawy dopracować. Odcinanie kończyn, dekapitacja pod koniec walki - tego brakuje i to dość wyraźnie (no, chyba że wszystkie te ostrza są tępe jak Ken przyssany do Barbie). Krew znika po paru sekundach - jakby w pobliżu kręcił się niewidzialny chochlik z wybielaczem. Jak już robimy grę o mrocznych klimatach, róbmy ją porządnie. Z siadania okrakiem na płocie nigdy nic dobrego nie wynika (poza pięknym, czystym dyszkantem).



Tak ponoć wygląda wampirza "Ciemna Strona Mocy"

Generalnie rzecz biorąc, przydałoby się, by w przerwach między jednym a drugim pojedynkiem nasza postać miała coś do roboty.

Autorzy nie ukrywają, że chodzi głównie o rąbankę, więc jako takie "zagadki" nie są zbyt trudne do rozwikłania. Ot, przestawić jakieś dźwignie, przesunąć jakiś obiekt w odpowiednie miejsce, wykorzystać wampirzą umiejętność w odpowiednim miejscu. Przykładem może być właściwość czasowego przejęcia kontroli nad umysłem jakiegoś szaraka, by był uprzejmy przestawić jakąś wajchę, do której nie możemy dostać się samodzielnie.

Gra nie ustrzegła się dość poważnej niedoróbki, mianowicie braku możliwości zapisania gry w dowolnym momencie. Tzn. można zapisać grę w dowolnej chwili, co nie zmienia faktu, że... postać cofa się do ostatniego punktu zapisu gry! Nad kretynizmem takiego rozwiązania nie ma się zbytnio co rozpisywać, bo jest on w miarę oczywisty.

Inną ciekawostką, związaną z wczytaniem zapisanej gry, jest utrata broni, którą mieliśmy w łapie. Czego byś wówczas nie dzierżył w dłoni - po wczytaniu i tak masz puste ręce. Interesujące jest też to, że gra po zadaniu ciosu przeciwnikowi czasami wykrzacza się do systemu.

Poza tym scenek fabularnych nie można przerwać, więc jeżeli przypadkiem wysłuchujesz danego tekstu trzeci raz z rzędu i... coś cię bierze, bo znasz go już na pamięć, za to chętnie dobrałbyś się do tego skurczonego byka, co cię ubił ostatnio, to nie ma zmiłuj się. Masz obejrzeć, i basta. Nie da się ukryć, że niektóre wstawki są niezłe - mnie szczególnie przypadła do gustu wymiana zdań ze strażnikiem przejścia: - 'This passage is for night shift workers only'. - 'I am the night shift'. Ale ileż razy tak można?

Wad jest więcej - nie ma możliwości zmiany poziomu trudności gry; przeciwnicy w liczbie więcej niż jeden głupieją - jakoś mało któremu przyjdzie do głowy, że można zaatakować równocześnie; jako takiej interakcji z otoczeniem, poza przestawianiem dźwigni tudzież przesuwaniem pewnych przedmiotów - nie ma.

I na koniec

Grafika jest na przyzwoitym poziomie, choć nie szokuje. Czasami przychodzi też na myśl określenie bezbarwna - fakt, że slumsy tudzież kanały są bezbarwne - to jedno, ale katedry czy domy wielmożów to już osobna kwestia. Muzyka, kiedy jest, bardzo dobrze pozwala wczuć się w klimat. Jednak gdy jest - bo objawia się dość rzadko. Na wzmiankę zasługuje osoba odpowiedzialna za podkładanie głosu Kaina, a mianowicie niejaki Simon Templeman - robi to perfekcyjnie. Jego głos od razu przywodzi na myśl zimne krypty, cmentarne mgły i inne takie przyjemności. Brrr.

I tak to wygląda. Wielbiciele Kaina (bo gra jest sequelem) tak czy siak nabędą grę i nie będzie to zła decyzja. Aczkolwiek... pozostaje uczucie niedosytu.

INFO

7

Producent: Eidos Interactive **Dystrybutor:** IM Group **Internet:** www.eidosinteractive.com **Wymagania:** Win 98, ME, XP, P II 350, 128 MB RAM **Akcelerator:** koniecznie



- niezłe grafika i muzyka
- utrzymane w stylu mrocznych, gotyckich opowieści



- wszystko związane z zapisem gry
- brak możliwości "skipnięcia" animacji
- spora ilość wolnego miejsca na HD (1620 MB przy minimalnej instalacji!)

Nigdy nie rozumiałem, dlaczego powstają samochodówki, które wymagają od gracza używania hamulca. Ten można wykorzystywać podczas jazdy po mieście w realu, ale gry komputerowe są po to, by choć na chwilę zapomnieć o ograniczeniach świata rzeczywistego. Zatem wszystkie te Rally Trophy, Coliny McRae i inne podobne tytuły nigdy szczególnie mnie nie pociągały. Co innego Italian Job. Tutaj, jeśli już hamujesz, to tylko na ręcznym, a i tak oznacza to najprawdopodobniej, że właśnie przekroczyłeś limit czasowy wyznaczony na daną misję. To lubię!

Hut Sędzimir

The Italian Job

$4,000,000 trough a traffic jam

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Mini na ekranie



Na zdjęciu oryginalny plakat filmowy z 1969 roku.

Film "Italian Job", na bazie którego powstała fabuła gry, nakręcił w 1969 roku Peter Collins. Główne role odgrywali w nim Michael Caine, Noel Coward oraz Benny Hill, ten ostatni wcielał się np. w speca od elektroniki, uwielbiającego kobiety z potężnym biustem (co zresztą wykorzystane jest w jednej z misji w grze). Główny bohater filmu, Charlie, wychodzi z więzienia, ale zamiast skorzystać z szansy, jaką daje mu społeczeństwo, planuje skok życia - przechwycenie transportu chińskiego złota przeznaczonego na sfinansowanie budowy nowej fabryki Fiata. Transport ów ma dotrzeć do Turynu akurat w dniu meczu piłki nożnej między reprezentacjami Włoch i Wielkiej Brytanii. Zamieszanie związane z meczem Charlie chce wykorzystać podczas ucieczki. Wraz z ekipą pokręconych wspólników planuje wywołać gigantyczny korek, który umożliwi mu ucieczkę z miejsca zbrodni w - uwaga, uwaga - samochodach marki Mini Cooper. Najważniejsza scena filmu to kilkunastominutowa scena ucieczki między, nad i pod stojącymi w korku samochodami.

Italian Job trafiła na PC-ty z kilkumiesięcznym opóźnieniem - wcześniej bowiem gra ta zadebiutowała na konsoli PlayStation. Mimo że posiadacze PSX-ów mają do wyboru dość dużo podobnych samochodówek, odbiegających od schematów i uciekających od nudnego śrubowania czasów na zamkniętych torach, Italian Job zostało bardzo przychylnie przyjęte przez graczy. Nic dziwnego zatem, że producenci gry postanowili przenieść ją na blaszaki - tu, z wyjątkiem doskonałego Drivera oraz stareńkich Interstate'76 i Interstate '82, nie ma fabularnych samochodówek, więc gra ma tym większe szanse na sukces.

Fabuła głównego trybu gry bazuje dość mocno na motywach filmu z 1969 roku pod tym samym tytułem (patrz ramka Mini na ekranie). Mamy więc rzezimieszka jeszcze pachnącego więziennymi murami, planującego zuchwały skok, mamy przygotowania do akcji i kompletowanie nietypowego zespołu operacyjnego, mamy karkołomne pościgi z finałową ucieczką, w której główną rolę odgrywają trzy samochody marki Mini Cooper. Fabuła filmu podzielona została na dwie części - przygotowania w Londynie oraz samą akcję w Turynie plus mały epilog w zaśnieżonych Alpach. Łącznie jest to 16 stosunkowo krótkich misji. W każdej z nich ustalono limit czasu - od półtorej do ośmiu minut - i przewidziano jedno lub kilka prostych zadań. Te sprowadzają się najczęściej do wykonania prostych czynności - np. musisz dojechać na czas we wskazane miejsce, śledzić lub zniszczyć wskazany samochód, doprowadzić wehikuł w dane miejsce z jak najmniejszą liczbą stłuczek po drodze lub unikając policji. Choć zadania nie są zbyt zróżnicowane, autorzy postarali się uatrakcyjnić ten tryb, stawiając akcent na fabularną otoczkę misji. Dzięki temu nie czujesz, że tak naprawdę wykonujesz w kółko podobne 3-4 czynności.

> **Italian Job to solidna gra, choć niestety niepozbawiona wad - świetna pozycja dla tych, którzy czekają niecierpliwie na GTA3.**

Kiedy ściga cię policja, robi się gorąco.





Nie udało się - gliny spisały twój numer rejestracyjny.

Największym problemem jest na pewno unikanie policjantów, którzy dysponują szybkimi radiowozami i nie dają za wygraną. W ciekawy sposób rozwiązano wpływ takiego pościgu na przebieg gry. Otóż, im dłużej na ogonie siedzi ci radiowóz, tym więcej znaków z twojej tablicy rejestracyjnej pojawia się u dołu ekranu. Im więcej policyjnych samochodów i im bliżej znajdują się, tym krócej trwa namierzenie pełnego numeru. A wtedy następuje koniec misji. Dużo łatwiej poradzić sobie

Duży skok w małym Mini!

z mafią w Turynie oraz zwykłym ruchem drogowym w obu miastach. Sposób jest bardzo prosty - niczym nie przejmując się, śmigasz nieregulaminowym pasem ruchu, wjeżdżasz na chodniki i nie zajmujesz sobie głowy drobiazgami, takimi jak stłuczki czy wgnieciona karoseria. W misjach najważniejsza jest szybkość - a nie sentymenty, więc zapomnij o nieskazitelnym stanie lakieru. Zresztą szybko przekonasz się, że to jedyny słuszny sposób prowadzenia samochodu w Italian Job - limity czasowe są tak wyśrubowane, że właściwie nie ma tu miejsca na błędy i hamowanie. Chyba że ciągniesz ręczny, wchodząc w zakręt. Jedyny odstępstwem od tej reguły jest misja z autobusem wyładowanym ładunkami wybuchowymi. To jedyny przypadek, gdzie liczy się precyzja i gdzie możesz zwolnić tempo.

Niestety te bardzo emocjonujące misje tracą z powodu oprawy graficznej. To, że gra początkowo powstała z myślą o konsoli PlayStation - i to pierwszej - widać na pierwszy rzut oka. Cały engine graficzny przeniesiono na wersję PC-tową bez większych poprawek,

wiają, że nie sposób nie polubić głównych bohaterów gry i nie zaangażować się w planowany przez nich skok. Dzięki temu też, nawet jeśli po raz dwudziesty wykonujesz daną misję, bo wcześniej nie udało ci się zmieścić w limicie czasowym, robisz to z zaangażowaniem. Po prostu chcesz dowiedzieć się, co było dalej.

Kiedy już się dowiesz - skończysz wszystkie misje w głównym trybie Italian Job - z przyjemnością zobaczysz, że poza tym autorzy przewidzieli kilka innych sposobów prowadzenia rozgrywki. Dodatkowych trybów jest łącznie sześć (patrz ramka Tryby), a wszystkie stawiają przed tobą różne testy motoryzacyjnych umiejętności, które nawet dla tych, co ukończyli tryb podstawowy, mogą być sporym wyzwaniem. Pomysłowość wykazana przez twórców podczas ich przygotowywania w dużym stopniu wydłuża czas, w jakim będziesz bawił się grą. Nawet kiedy o głównym trybie już dawno zapomnisz, może okazać się, że będziesz wracał do gry, by zagrać w Destructora lub zmierzyć się z kolegą w Party Playu.



Pieszymi nie musisz się przejmować - zawsze uskoczą.



Dwupiętrowy autobus - czyli jesteśmy w Londynie.


Autobus wypakowany materiałami wybuchowymi łatwo uszkodzić...

Tryby



Italian Job oferuje aż 6 trybów gry - i naprawdę warto odpalić je wszystkie.

Italian Job Mode - to główna część gry. Wykonujesz kolejne misje, poznając fabułę filmu i doprowadzając ją do szczęśliwego finału. (16 etapów)

Party Play - tryb przeznaczony dla wielu graczy (maksymalnie 8). Musicie np. pokonać określony odcinek trasy - a ten, który zrobi to w najkrótszym czasie, wygrywa!

Challenge Mode - w tym trybie musisz pokonywać kolejne wyzwania stawiane przed tobą przez komputer, np. rozpędzić się i zahamować w odpowiednim miejscu albo pokonać tor przeszkód z wyskoczniami i ostrymi zakrętami w jak najkrótszym czasie. (10 etapów)

Free Ride - jeździsz bez celu, ale dla przyjemności, po ulicach Londynu i Turynu.

Checkpoint Mode - różne trasy; na nich porozmieszczane punkty kontrolne i naprawdę wąski limit czasowy. Dasz radę? (20 etapów)

Destructor Mode - trasa wyznaczona przez gumowe słupki, które musisz potrącać, uzyskując za to dodatkowe sekundy. Zaliczasz wyścig, kiedy dojedziesz do mety - przegrywasz, kiedy miniesz za dużo słupków i skończy się czas. (20 etapów)

oczywiście poza podwyższeniem jakości i rozdzielczości tekstur. Z tego powodu gra odstaje od dzisiejszych standardów, brakuje wszystkich tych niesamowitych efektów, jakie oferują współczesne karty graficzne. Radość płynącą z gry zmniejsza też brak modelu uszkodzeń pojazdów i nie najlepsze odwzorowanie fizyki jazdy. Oczywiście można powiedzieć, że Italian Job to nie symulator, a zręcznościowa ścigałka, ale realistyczne oddanie praw fizyki oraz efektowne uszkodzenia widoczne w trójwymiarowych obiektach wpływają w znaczącym stopniu na jakość gier, takich jak Driver czy GTA3. A są to przecież tytuły, z którymi Italian Job konkuruje lub też wkrótce będzie.

Niedostatki enigne'u w grze tuszuje się wspomnianymi już grywalnością i klimatem. Filmiki, pojawiające się między misjami, są pełne humoru, a angielski akcent narratora i slangowe wypowiedzi spra-



Czasami poruszasz się nie tylko w poziomie...

Z angielskim akcentem

Główny bohater gry - Charlie Croker - prowadzi narrację z charakterystycznym angielskim akcentem i w łotrzykowskim slangu. Akcent ten to nie jedyny angielski element gry i filmu. Wiele gagów w Italian Job bazuje na antagonizmach angielsko-włoskich. To mecz piłkarski między drużynami Wielkiej Brytanii i Włoch zapewnia przestępcom możliwość ucieczki - złodzieje poruszają się angielskimi Cooperami, okradając fabrykę Fiata w Turynie, wcześniej zaś poruszają się po mieście busem oklejonym naklejkami "Anglia zwycięzcy". Z tego też powodu film był dość chłodno odebrany we Włoszech.

Podsumowując - Italian Job to solidnie wykonana gra, choć niestety niepozbawiona wad. Dla tych, którzy na wszystkie sposoby ukończyli już Drivera, pozycja jak znalazł; podobnie dla tych, którzy czekają niecierpliwie na GTA3. Od obu tych gier Italian Job jest co prawda gorszy - od Drivera gorszy odrobinę, głównie ze względu na grafikę i model jazdy, w stosunku do GTA3 praktycznie bez porównania - ale sam w sobie zapewnia godziwą i dobrą zabawę.



7

INFO

Producent: Pixelogic/SCi ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.sci.co.uk/games/the_italian_job/ ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB ■ **Akcelerator:** 16 MB

■ reprezentuje gatunek, którego nie ma na PC ■ dużo trybów gry ■ komiczne akcenty (jeśli znasz angielski) ■ ciekawa fabuła

■ średnia grafika ■ dość przeciętne odwzorowanie warunków jazdy ■ w tej chwili w sklepach może już pojawić się GTA3

GATUNEK: HACK`N`SLASH

NIGHTSTONE

CormaC

Jakich bajek by nie opowiadać o pracy recenzenta gier, smutną prawdą jest, że oprócz mega-, gigahitów trzeba jeszcze opisywać gierki nijakie, które z ulgą wywala się z dysku zaraz po oddaniu tekstu do składu i zrzuceniu screenów po to, by dla relaksu pograć w coś lepszego. A z tego powodu raczej nie odpaliłbym Nightstone'a... Choć z drugiej strony - po porównaniu z Holy Swordem nic mnie już chyba w życiu nie przerazi. Jak widać - wszystko jest względne...

Najprościej rzecz ujmując, nowa gierka firmy Virgin Interactive to raczej prymitywny klon Diablo. Żeby było śmieszniej, kojarzy mi się z pierwszą częścią Rogatego, choć porównywanie Nightstone'a do tej legendy jest chyba nie na miejscu - biję się w pierś i przepraszam za ten nietakt! Moim zdaniem, Diabełek, mimo sędziwego wieku, żwawo i z wigorem kopie tyłek opisywanemu tu tytułowi. A gdy na dodatek pomyśli się, że przecież niedawno ukazał się Dungeon Siege, bazujący na podobnej idei, w ogóle gra z Virgin ma doprawdy niewielkie prawo bytu.



Gdyby Diablo nie powstało, a ta gra pojawiłaby się 5 lat temu, byłby to przebój...



Daruję tu sobie i nie będę przytaczał jej rachitycznej fabuły. Jest ona tylko i wyłącznie bladziutkim tłem radosnego machania kosą. Niby są jakieś tam wprowadzenia do poszczególnych etapów, ale i tak każde zadanie sprowadza się do jednego - wyrżnąć wszystko, co pojawi się w polu rażenia, a jeśli ucieknie (co, z tego co zauważyłem, nie zdarza się, bo przy mieszkańcach świata Nightstone Forrest Gump to geniusz), dogonić i posłać w zaświaty.

Jedyną ciekawostką, jeśli można to tak nazwać, jest to, że w grze mamy trzy postacie i bynajmniej nie chodzi o to, że ganiamy całą drużyną tak jak w Dungeon Siege'u. Otóż grę zaczynamy na mapie świata, na krańcach której rozstawione są figurki symbolizujące naszych bohaterów - Barbarzyńcę, Amazonkę (czytaj: łuczniczkę) oraz Czarodziejkę. Przesuwając je po mapie wybieramy kolejne plansze i wtedy przenosimy się do klasycznie diablowego widoku izometrycznego. Plansz nie musimy zaliczać liniowo - możemy się też w każdej chwili ruszyć dowolną postacią (oczywiście pod warunkiem, że jesteśmy na ekranie mapy), jednak niektóre fragmenty świata dostępne będą dopiero po "zaliczeniu" innych. A tak na marginesie - wybór postaci jest zaiste oryginalny...

Jeśli chodzi o rozgrywkę, zdążyłem już zasugerować, że nie jest porywająca. Każdy, kto uczy się, bądź uczył, wie, że ściągać od innych to też trzeba umieć. Nie ma w Nightstone'ie absolutnie nic "od siebie". Ot, szlajamy się, mordujemy, rozbijamy beczki, otwieramy skrzynie - dosyć szybko się to nudzi; a jakoś nie udało mi się doszukać jakiegoś klimatu czy czegokolwiek, co przyciągnęłoby mnie do gry na dłużej i sprawiło, że chciałbym do niej wrócić po napisaniu tego tekstu.

Grafika przypomina Diablo 1, a to spodobać się może w obecnych czasach chyba tylko zatwardziałemu gerontofilowi. Oczywiście mamy wyższą rozdzielczość (do 1024 x 768 włącznie) i parę dodatkowych bajerów, takich jak dynamiczne cienie, ale nie zmienia to wcale faktu, że przy współczesnych produkcjach Nightstone wygląda niezbyt zachęcająco. Przy sprite'ach można było się bardziej postarać, takoż przy animacji postaci, która nie zawsze jest naturalna (Barbarzyńca biega jak pokraka). Całe szczęście, że przynajmniej wygląd bohaterów zmienia się w zależności od posiadanego oręża i zbroi, ale teraz to już nie jest as w rękawie - tylko standard.

Dźwięki prezentują podobny poziom co oprawa wizualna. Na muzykę, która powinna wszak budować klimat, nie zwraca się większej uwagi - jeśli już, zauważa się, że jest smętna i nieciekawa.

Jedynym zauważalnym plusem gry jest dołączony edytor, a właściwie dwa, z których jeden służy do kreowania map, drugi zaś tworzenia przygód. Tyle, że to tworzenie sprowadza się do wklepania tekstu powitalnego, który pojawia się na początku przygody. Potwierdza to fakt, że w grze chodzi tylko o mordowanie. :) Edytor map jest już nieco lepszy, ale też żaden wodotrysk.

Jak widać, gra pod każdym właściwie względem jest przeciętna. Naprawdę nie wiem, do kogo chciano z nią dotrzeć. W Sieci widziałem informację, że jest to "chyba najprzyjaźniejsza obecnie gra RPG". Komuś coś się pomieszało, i to solidnie. Ten tytuł nie ma nic wspólnego z RPG i przykro by było, gdyby ktoś niezorientowany w temacie zobaczył Nightstone'a i na jego podstawie wyrobił sobie opinię o komputerowych roleplayach. Fakt, gra jest przyjazna, bo jest banalna w obsłudze i nawet małe dziecko poradzi sobie z nią, poziom trudności też nie jest wygórowany (na najprostszym kompletnie NIC nas nie zatrzyma po drodze).

Pewnie miała z Nightstone'a powstać gra dla wszystkich - i stało się to, co zazwyczaj dzieje się w takich sytuacjach - wyszła gierczyna dla nikogo. Na poparcie oceny zacytuję fragment ze skali ocen Gamewalkera: "Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...". I wszystko jasne. ;)

Prawdziwi fani komputerowych erpegów po kilku minutach cisną płytą przez okno.

INFO

4

Producent: New Horizont Studios ■ **Dystrybutor:** Virgin Int. ■ **Internet:** www.virgininteractive.co.uk ■ **Wymagania:** PII 233, 64 MB RAM, Win9x/ME/XP ■ **Akcelerator:** tak

■ banalna w obsłudze ■ niskie wymagania sprzętowe ■ dołączono edytory

■ przerażająca wtórność!! ■ niedzisiejsza oprawa ■ brak klimatu

Gra jest przyjazna, bo jest banalna!

Już możesz

kupić najnowsze - urodzinowe wydanie KAWAII.

VIDEO GIRL AI! • UTENA! • WEISS KREUZ! • DRAGON BALL! • RYCERZE ZODIAKU!

Kawaii 可愛い

CD Z ANIMACJAMI

5 URODZINY SĄ KAWAII!!!

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Nr 04/2002 (38) czerwiec/lipiec 2002 • cena: 9,50 zł (w tym 7% VAT)

ISSN 1428-5894
INDEX:339991

MAMORU OSHII PONOWNIE W POLSCE!

DRAGON BALL! KARCIANKA!

SUMO HISTORIA, REALIA, MISTRZOWIE

FENOMEN POPULARNOŚCI JAPOŃSKICH ROMANSÓW MĘSKO-MĘSKICH

YAOI

Kawaii CD
Nr 38 czerwiec-lipiec 2002

animacje

URODZINOWE CD GRATIS!

Płyta CD-ROM jest integralną częścią magazynu "Kawaii". Sprzedaż oddzielnie zabroniona.

COMPACT disc CD-ROM

Angelic Layer, Bubblegum Crisis 2040, Card Captor Sakura, Chobits, Cowboy Bebop, Fushigi Yuugi, Neon Genesis Evangelion, trailer wydania kolekcjonerskiego filmów Studia Ghibli, Gunbaster, Gundam G, Gundam Wing, Hellsing, Jin-rō, Kiki's Delivery Service, Księżniczka Mononoke, Macross Plus, Wojowniczki z krainy marzeń, Metropolis, Oh My Goddess!, Record of Lodoss War TV, Saber Marionette J, Sailor Stars, Sakura Taisen, Sen to Chihiro no kamikakushi, Magiczni wojownicy, Street Fighter, Tenchi Muyō!, Mój sąsiad Totoro, Vision of Escaflowne, X the Movie (z muzyką X-Japan!) & X TV, Załoga G!

Kawaii www.kawaii.pl

9,50 zł

szukaj w najbliższym kiosku

CZASOPISMO DLA CIEBIE
Kawaii
www.kawaii.pl

Znudziło cię granie?
A może znudziły cię gry?

GATUNEK: FPS

Die Hard: Nakatomi Plaza

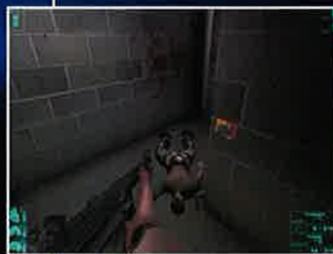
gem

Filmowa seria "Die Hard", w kraju wierzb i pól malowanych zbożem rozmaitem rozpowszechniana niezbyt szczęśliwie jako "Szklana Pułapka", nie ma jak dotąd szczęścia do komputerowych adaptacji. Pierwsze próby przeniesienia jej na ekrany monitorów zaowocowały, delikatnie mówiąc, średnio udanymi "celowniczkami", co sprawiło, że ten - ponoć najlepszy - film akcji ubiegłego stulecia wciąż czekał gry będącej w stanie oddać jego klasę. Niestety - mimo że premiera Die Hard: Nakatomi Plaza już za nami - czekać będzie nadal.



Jupikajej, wydym...!?

Die Hard: Nakatomi Plaza jest grą z gatunku tych, które oferują najpełniejsze złudzenie uczestniczenia w akcji - first person shooterów. Gracz wciela się w filmowe alter ego Bruce'a Willisa, czyli nowojorskiego gliniarza Johna McClane'a, który w pogoni za niemal utraconą żoną przybywa do Los Angeles i staje w obliczu (i na drodze) jednej z najlepiej zorganizowanych filmowych grup terrorystycznych. Celem gry jest, po pierwsze - przeżyć w opanowanym przez złych panów wieżowcu korporacji Nakatomi (tytułowy Nakatomi Plaza), po drugie zaś - konsekwentne eliminować ich do chwili, aż na ekranie ukaże się napis "Hans Gruber nie żyje, zwyciężyłeś".



> Die Hard: Nakatomi Plaza jest tytułem, w którym znakomity pomysł (wrogi budynek, jedyny sprawiedliwy) dosłownie zniszczono realizacją.



"Blocked". "Closed". W ten prosty sposób twórcy gry wpuścili nas w kanał...

My name's McClane, John McClane

Nasza manifestacja w świecie gry, jak w przypadku każdego superbohatera, znalazła się w niewłaściwym miejscu i niewłaściwym czasie. Na całe szczęście, tu leworęczny McClane, wyposażony został przez twórców w pełny ekwipunek uczestnika kursu survival w warunkach ekstremalnych: na początku berretę (niedziałającą!), później zaś HK, M16, aug i wreszcie M60. Oprócz tego podręcznego arsenału McClane dysponuje całą masą gadżetów: zegarkiem (który nie służy niczemu), legitymacją zaświadczającą, że jej okaziciel jest policjantem (działa w bardzo wąskim zakresie - na zakładników), zapalniczką-latarką, wreszcie szczypcami do cięcia drutu. Ostatnim stale noszonym przezeń przedmiotem jest CB radio, z pomocą którego McClane porozumiewa się z Al Powellem, czarnoskórym policjantem, któremu tradycyjną konsumpcję 'donatów' przerwało nagle ciało terrorysty rozbijające się na masce jego samochodu. Przy okazji CB wspomnieć warto, że tak pięknego przykładu 'product placementu' (czyli "cichego" reklamowania produktu/marki) dotąd w grach nie było!

Podział na zdrowie, morale, staminę niewiele wnosi do rozgrywki - tyle tylko, że nie sposób bez przerwy biegać.



Nie dość jednak rekwizytów: w trakcie gry bowiem nasz heros może pochwycić w łapki toporek strażacki bądź gaśnicę pianową (przydają się może w trzech miejscach...) i oba wykorzystać niekoniecznie zgodnie z pierwotnym przeznaczeniem. Wreszcie - jak jego filmowy pierwowzór - wyposażony jest w kontrapunktujące powagę sytuacji poczucie (czarnego) humoru. To jednak, przykro przyznać, stępiło mu się mocno w tym czasie i niezłe, bo filmowe teksty, przeplatają się z tymi znacznie gorszej próby - autorskimi. Całe szczęście, że pozostawiono 'yupikayey, mother...er' i 'now I have a mashine gun, ho, ho, ho'.

Nakatomi Plaza

W zapowiedziach Die Hard: Nakatomi Plaza - tytułowy wieżowiec, jawił się jako pierwszy w historii budynek-bohater. Miał być odtworzony w najdrobniejszych szczegółach i umożliwiać nie tyle przemykanie przezeń, ile zwiedzanie go i wykorzystanie specyfiki pomieszczeń w trakcie zwal-

Nie grać! Lepiej po raz n-ty obejrzeć "Szklaną Pułapkę" na wideo...

czania terrorystów. Jak zwykle w takich przypadkach bywa, niewiele z tego obiecującego stanu przetrwało do premiery. To, co mieni się fabułą Die Hard, rzuca nas zatem po kolejnych niepowiązanych z sobą nibypiętrach - od piwnic (a nawet głębiej, bo nieistniejących w filmie kanałów pod budynkiem), poprzez garaże i biura po dach. W ten sposób twórcy gry (imiona litościwie przemilczę - może kiedyś coś im się uda...) spełnili obietnicę ukazania graczom miejsc, "w których nie było kamer".

Na ich nieszczęście - gdyby były, film mógłby na tym wyłącznie stracić... Każdy z poziomów bowiem, niezależnie od jego tematu przewodniego, oferuje wątpliwą przyjemność chodzenia wytyczonym ściśle przez twórców korytarzem i stukania w kolejne drzwi z napisami: "zablokowane" lub "zamknięte". Swoją drogą, prawdziwym mistrzostwem jest to, że przy całym tym dojmującym wrażeniu "tunelowości" są chwile, w których kompletnie nie wiadomo, co dalej robić, by pchnąć tę całą, i tak chylącą się ku upadkowi, fabułę do przodu! Tu na szczególną uwagę zasługuje poziom, który ukończyć można tylko... ściągając buty martwemu terroryście.

Podobnie frustrujące są misje autorskie, tj. niepojawiające się w filmie. Już pierwsza z nich - początek gry, gdy po raz pierwszy słyszysz strzały - wymusza rozwiązanie w postaci ucieczki. Walka bowiem z racji tego, że pociski wystrzeliwane w głowę przeciwników niewiele im czynią złego, ma sens wyłącznie wtedy, gdy lubisz oglądać napis 'game over'. Nieco tylko lepiej ma się zadanie (znane już - skądinąd - z dema) z pogonią za podkładającym bomby. Polega ono na tym, że masz trzy i pół minuty na przedarcie się do końca poziomu, podniesienie szczypiec do cięcia drutu i powrót na początek poziomu. Nie trzeba chyba dodawać, że w kilku newralgicznych punktach czekają terroryści? Wrażenia niesmaku nie poprawia nawet niespodziewana (i w filmowej rzeczywistości nieistniejąca) inwazja budynku przez SWAT.

Jupikajej, wydym***!

Die Hard: Nakatomi Plaza jest tytułem, w którym znakomity pomysł (wrogi budynek, jedyny sprawiedliwy) dosłownie zniszczono realizacją. Pierwszą rzeczą, o jakiej należy tu wspomnieć, jest praktycznie kompletny brak AI. Dobrym przykładem może być tu akcja niemal z samego początku rozgrywki: trzech terrorystów w pomieszczeniu - dwóch zabijam toporkiem strażackim, trzeci... kontynuuje patrol.

Równie słabo jawi się oprawa audio-wizualna. Możliwości LithTecha, tak dobrze (nie idealnie, lecz wciąż dobrze) sprawdzającego się w Aliens vs. Predator 2 czy nawet No-One Lives Forever engine, wykorzystane zostały może w 20 procentach. Słabe są zatem w Die Hard i mgiełki, i płomienie, i nawet otwory w ścianach - po prostu wszystkie te efekty, jakie w wydawanych równolegle FPS-ach rzucają na kolana i sprawiają, że wznosimy oczy ku niebu i dziękujemy, iż mogliśmy pozwolić sobie na kolejną generację GeForce'ów, by je podziwiać! Przy okazji warto wspomnieć, że budynek Nakatomi Plaza przejawia nadzwyczajne zdolności samonaprawcze - otwory po kulach znikają już w kilka chwil po ich pojawieniu się. Podobnie nadzwyczajne zdolności wykazują posadzki - ciało po kilku sekundach roztapia się w nich (jak w NOLF po wykorzystaniu body removera), w chwilę później zaś niknie plama ciemnoczerwonej cieczy. Zresztą - nie ma ich co żałować, gdyż jakość modeli i jakość ich animowania czy to w grze, czy w przerywnikach filmowych (które cechują dodatkowo imponujące przeklamania graficzne) zdają się pochodzić z czasów Blood 2.

Ostatnią kroplą goryczy, przelewającą czarę, są di. A. Lo. Gi. Wypowiadane w. Mniej więcej taki. Sposób. Z ogromnymi pauzami nie tylko pomiędzy wypowiedziami rozmówców, ale i poszczególnymi częściami zdania i z taką pasją, jak gdyby lektorzy po raz pierwszy widzieli na oczy studio nagraniowe! Efekt finalny okazuje się koszmarny - najbardziej dramatyczne sceny trącą amatorszczyzną tak okropną, że widzów zaczynają boleć zęby.

Umrzeć w mękach



Jak Wojtek został strażakiem.

Die Hard: Nakatomi Plaza jest - mówiąc najprościej - mocno nieudolną i prawie niegrywalną kopią zarówno filmu, jak i gier FPS. Przedzierając się przez nią, nie będziesz mieć nie tylko żadnej satysfakcji z przerywanego co i rusz napisem 'game over' pokonywania kolejnych przeciwników oraz przemierzania kolejnych pięter, ale nawet jej ukończenia! Jedyną rzeczą dobrą jest to, że po tych kilku godzinach, jakich potrzebować będą najzagorzalsi miłośnicy McClane'a, by grę skończyć, nie trzeba do niej wracać, ponieważ brak w niej najmniejszych choćby oznak istnienia czegoś takiego, jak tryb multiplayer. Pewnie w filmie sam McClane był wszystkimi siedmioma wspaniałymi, jednak może byłoby ciekawiej wprowadzić dodatkowo np. strażnika









(Barneya?), który przespał atak terrorystów gdzieś w schowku na szczotki i teraz szuka tabletki Alka-Seltzer na poimprezowego kaca...

Słowem: przypadek Die Hard potwierdza, że szybkie i efektowne filmy okazują się często marnym materiałem na gry. A szkoda.





3

Producent: Piranha Games ■ **Dystrybutor:** Sierra ■ **Internet:** www.diehard.sierra.com ■ **Wymagania:** PII 400, 128 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP ■ **Akcelerator:** min. 16 MB


■ nikt nas nie zmusza, byśmy w to grali :) ■ da radę ją szybko ukończyć


■ AI tych paru setek terrorystów ■ oprawa audio-wizualna ■ kompletny brak klimatu ■ wszechobecne Game Over ■ brak trybu multiplayer

INFO

Nie grać! Lepiej po raz n-ty obejrzeć "Szklaną Pułapkę" na wideo...

GATUNEK: ADVENTURE

Jerusalem - The Holy City

■ El General Magnifico

Wiecie, za co kocham gry przygodowe? Za to, że wciąż mnie zaskakują czymś nowym. Wiecie, za co kocham firmę Cryo? Za to, że robi mądre, kształcące gry przygodowe. Kiedy dziś włączam telewizor i w pierwszych zdaniach jakiegokolwiek serwisu informacyjnego słyszę, że na Bliskim Wschodzie znów ktoś dokonał samobójczego zamachu w kawiarni, autobusie, sklepie, a w odwecie znów jakieś czołgi rozwaliły kolejną osadę - myślę sobie, że w europejskich, izraelskich i palestyńskich szkołach obowiązkowo wszyscy uczniowie powinni zapoznać się z grą Jeruzalem.

Apel o spolszczenie

Żywię głębokie przekonanie, że gra powinna zostać spolszczona, bo - jak niewiele innych - zrobiono ją po to, by przybliżyć sobie ludzi, których pozornie wszystko dzieli, a którzy w zasadzie są bardzo do siebie podobni... mają te same marzenia, troski i potrzeby. Skoro przedstawiciele trzech wyznań mogli żyć spokojnie w Palestynie wtedy, gdy w Europie rozpętało się właśnie szaleństwo wojen religijnych, trwające ponad sto lat - to może i teraz mogliby się jakoś dogadać. Do tego zaś potrzeba przede wszystkim zrozumienia... którego uczy właśnie gra Jeruzalem.

Dlaczego? Po raz pierwszy zdarzyło mi się zetknąć z tak mądrym przedstawieniem podstawowych prawd trzech wielkich religii monoteistycznych, które zrodziła pustynia. Nawiasem mówiąc: czy nie zastanawia was fakt, że trzy wielkie światowe religie zrodziły się pod otwartym niebem, na jałowych piaskach i w odległości nie większej niż kilkaset kilometrów od siebie?

Troszkę wstępnych wyjaśnień

Ci, co mieli przyjemność towarzyszyć w przygodach bohaterowi gry Pompeje, będą teraz mogli kontynuować zabawę w grze Jerusalem. Tym, co się nie zapoznali z grą Pompeje, objaśniam, że jej bohaterem był młody człowiek o imieniu Adrian, którego bogini Izis "skazała" na wieczne poszukiwanie ukochanej Sophii. Odnalazłszy ją w Pompejach, musiał dziewczynę namówić do opuszczenia miasta przed jego zagładą, niestety na tym się rzecz nie skończyła... Izis przenosi Adriana do roku 1530.

Carry on, Adrian!

Zaczynamy grę na pustyni, gdzie Adriana rzuca ręka bogini. Młody człowiek poznaje tu zamożnego muzułmanina, sułtańskiego wysłannika Ozdemira, któremu (i sobie) ratuje życie podczas napaści pustynnych rabusiów. Od razu powiem, że na samym początku gra stawia najwięk-



sze wymagania czasowe, bo tacy synowie pustyni są szybsi od trafionego w zadek zająca i trzeba się zwijać niemal jak w ukropie. Ozdemir zaprasza Adriana do odwiedzenia Jerozolimy - świętego miasta trzech wielkich religii Wschodu. Żydzi czczą je jako miejsce,



gdzie zbudowano Świątynię Salomona, w której przechowywano Arkę Przymierza, chrześcijanie czczą w niej miejsce męki pańskiej, Arabowie zaś wielbią miejsce, z którego został zabrany do Raju Mahomet.

W Jerozolimie znajduje się też skała (pod meczetem Al Aksa) kryjąca domniemany grób Adama. W czasach, o których mowa, Jerozolima należała do Imperium Otomańskiego, ale przedstawiciele wszystkich trzech religii żyli w niej (w miarę) zgodnie, szanując się nawzajem. Mieszkańcy Świętego Miasta puścili w niepamięć rzeź, jaką Żydom i muzułmanom urządzili przybyli z Europy krzyżowcy.

Znów o grze

W Jerozolimie pojawia się głosiciel nowej wiary, niejaki Hayyat (wygnany z Kastylii po roku 1492 Żyd), który twierdzi, że powinni pójść za nim wyznawcy wszystkich trzech religii, określani jako Ludy Księgi. Tajemniczy wichrzyciel - bo za takiego uznają go wszyscy jerozolimscy przywódcy religijni - kradnie z meczetu święty dla muzułmanów sztylet Proroka (i Abrahama), a także porywa córkę niejakiego Ibrahima Paszy (który zarządzał naonczas Jerozolimą w imieniu sułtana). Ozdemir proponuje Ibrahimowi skorzystanie z usług Adriana, o którego mądrości zdąż y ł

Dygresja historyczna

Tak prawdę mówiąc, wbrew temu, co ostatnio mówi się o krzyżowcach, podboje w imię religii zaczęli Arabowie, którzy w VIII wieku naszej ery (a dokładniej w roku 711) przez Gibraltar (góra wzięła nazwę od arabskiego wodza Dżebel-al-Tarika) uderzyli na Europę, prowadząc - jakbyśmy to dziś powiedzieli - agresywną politykę marketingu religijnego. Zatrzymano ich dopiero we Francji w 732 r. n.e. pod Poitiers, co zrobił Karol (nomen omen) Młot. Krzyżowcy odpłacili muzułmanom pięknym za nadobne mniej więcej w cztery wieki później, uderzając na Ziemię Świętą, skąd dopiero po stu ponad latach wyparł ich wódz mameluków, późniejszy sułtan Egiptu Bajbars. Po początkowych rzeziach obie strony zaczęły toczyć walki w sposób mniej więcej cywilizowany, o ile w ogóle można mówić o cywilizowanym sposobie prowadzenia wojen. Wielu rycerzy krzyżowych łączyła z muzułmańskimi wodzami serdeczna przyjaźń (Ryszard Lwie Serce i sułtan Saladyn), która im oczywiście nie przeszkadzała w prowadzeniu zaciętych bojów.

W czasach, w jakie przenieśli nas programiści Cryo, Europa toczy zaciekłe walki z sułtanem Solimanem Wielkim, którego wojska, rozbiwszy Węgrów pod Mohaczem, docierają aż do Wiednia (co - być może - udało się dzięki temu, że w samej Europie wrzały wojny religijne, zapoczątkowane niemiecką reformacją - dziwna rzecz, jak łatwo ludzie biorą się za łby i ile leje się krwi z niezwykle szlachetnych pobudek). Na Bliskim Wschodzie tymczasem panował spokój, żelazną ręką utrzymywany przez oddziały znanych nam skądinąd Janczarów (tak naprawdę w Imperium Otomańskim rządzili właśnie janczarowie - kiedy przewracali kotły na znak, iż nie chcą już jeść sułtańskiej strawy, oznaczało to bunt, po którym sułtan kończył często z zielonym sznurkiem zaciśniętym wokół krtani).

Przygodówka edukacyjna!

się już przekonać. I tak Adrian zaczyna dochodzenie. Trzeba mu odnaleźć dziewczynę (co pokrywa się z jego osobistymi dążeniami - szuka bowiem Sophii) i odkryć miejsce, gdzie wichrzyciel schował święty sztylet. Potem zresztą okazuje się, że sprawa jest bardziej zawikłana, niżby się mogło wydawać.

Można się spierać co do szaty graficznej i oprawy muzycznej gry - mi przypomina grę Pompeje i prawdę rzekłszy - jest niezła, a miejscami bardzo dobra, nie pozbawiona uroków i pięknych animacji, jakie się stały już firmowym znakiem Cryo. A i oprawa dźwiękowa znacząco wybija się ponad przeciętność. Gra ma dość prosty interfejs, który nie sprawi kłopotu nawet początkującym. Podobnie jak w innych dobrych programach Cryo - w każdej chwili gracz ma możliwość dokonania zapisu gry i oczywiście jest opcja wyświetlania treści dialogów. W trakcie poszukiwań Adrian będzie musiał wykazać się niemałą pomysłowością oraz taktem. Kilka zagadek, jakie przyjdzie mu rozwiązać, napełni gracza podziwem dla własnego intelektu. Tym jednak, co stanowi o największej wartości gry, są jej...

Walory edukacyjne

Odwiedzamy muzułmańską medresę (czyli szkołę religijną), żydowską synagogę Ramban i świątynię chrześcijańską - słynną Bazylikę Świętego Grobu. Zwiedzimy cytadelę gubernatora - także jej lochy i piękne ogrody. Będziemy penetrować kopalnie króla Salomona. Z rozmaitych dialogów, prowadzonych przez Adriana z mieszkańcami Jerozolimy, dowiadujemy się o wielu obyczajach wyznawców wszystkich trzech religii. Poznamy też historię trzech religii, wywodzących się z jednego semickiego pnia.

szy zaś do załączonej w grze Encyklopedii, będziedowiedzieć się o obyczajach, historii i tradycjach cych Ziemię Świętą ludów (wszystko to pięknie ilustrowane arcydziełami malarstwa i grafiki największych europejskich mistrzów). Godzi się rzec, iż zawartość Encyklopedii jest iście zdumiewająca.

Grę z całą odpowiedzialnością można polecić wszystkim, którzy chcieliby się czegoś dowiedzieć o otaczającym ich świecie i o historii ludzkich błędów.

Morał na koniec

Doprawdy miło dowiedzieć się, że w czasach, gdy większość developerów trudzi się nad coraz barwniejszym i lepszym pokazywaniem, jak jedni drugim robią kuku (irytują mnie te gry, które - jak w Medal of Honor - pokazują wojnę jako niezłą w gruncie rzeczy zabawę), istnieje grupa ludzi starających się przekonać młodych ludzi, że tak naprawdę wrogość bierze się z braku zrozumienia innych, których z tegoż braku uznajemy za obcych. Jest takie hiszpańskie powiedzenie: "wszystko zrozumieć, to wszystko przebaczyć". Szczere złoto!

Gra powinna być obowiązkową pozycją dla dziennikarzy wielu gazet, wojowniczych wojskowych i zapamiętałych we wzajemnej nienawiści polityków.

CDA

7

Producent: Cryo **Dystrybutor:** Cryo **Internet:** www.jerusalem.cryogame.com
Wymagania: Windows 95/98, P233, 64 MB RAM, Karta graficzna 4 MB
Akcelerator: nie

■ świetna muzyka ■ spore walory edukacyjne ■ głęboki humanizm przesłania gry

■ statyczność sytuacji ■ pewna "sztywność" grafiki

INFO

GATUNEK: AKCJA

VIP

Zalety Pameli Anderson widać na pierwszy rzut oka. Umiejscowione są one na klatce piersiowej oraz z tyłu, nieco poniżej linii pleców. Oczywiście te walory nie działają na każdego, jednak fanów aktorki jest wystarczająco wielu, aby Pamela nie musiała przejmować się głosami krytyki czy też kłopotać o stan konta. Złośliwi twierdzą, że przynajmniej połowa z dyndających na Pameli atrybutów kobiecości to twory sztuczne, co nie zmienia faktu, że potrafiła ona sprzedać własny wizerunek i specyficzny image nie tylko Playboyowi, ale również w Hollywood. Jej najgłośniejsze kreacje to obraz kinowy "Żyleta" oraz role w dwóch niezwykle popularnych serialach: "Słoneczny Patrol" i "VIP".

Czarny Iwan



Właśnie na podstawie tego ostatniego powstała gra komputerowa, którą przeznaczono na platformę PSX. Teraz, dzięki konwersji na PC, posiadacze blaszaka również mogą nacieszyć się towarzystwem Pameli. Radość nie będzie jednak pełna ani dla zwolenników talentu aktorki, ani dla osób, które lubią bijatyki.

Scenariusz gry bazuje na serialu telewizyjnym, co oznacza, że obok barbiepodobnej Vallery Irons (Pamela Anderson) pojawiają się również Tasha Dexter, Nikki Franco oraz Quick Williams i Johnny Loh. Gracz będzie miła okazję kierować każdą z tych postaci oraz pomagać im w rozbiciu i zlikwidowaniu gangu, który porwał znanego i bogatego chirurga plastycznego (sic!).

Konwersja z konsoli rzadko bywa udana, również w tym przypadku jest nie najlepiej. Pominę na razie stronę graficzną, bowiem podstawowym problemem jest system sterowania grą. Nie chodzi nawet o to, że jest on jakoś wybitnie niewygodny. Kłopot polega na tym, że - podobnie jak w Soul Reaver 2 - gracz może wykonać tylko kilka technik. Trzeba wyjaśnić, że VIP to właściwie naparzanka w 3D, podobna - ideą! - do np. Fighting Force. Walka wręcz stanowi gros zadań w trakcie rozgrywania scenariusza. Kiedy Vallery lub inna postać zostają zaatakowane przez bandziorów, gracz musi wystukać sekwencje klawiszy, które pojawiają się na ekranie monitora (na klawiaturze są to klawisze numeryczne od 1 do 4 oraz kierunkowe). Użytkownik nie ma wyboru kombinacji ruchów (!), musi dokładnie powtórzyć zaprezentowaną sekwencję. Jeżeli tego nie zrobi, bohaterka traci "rundę", a rewanż ze strony oprychów zazwyczaj kończy się poważnym uszczerbkiem na zdrowiu. W trakcie gry cały czas trzeba punktować bandziorów, którzy atakują pojedynczo lub w grupach, po dwóch lub trzech zawodników. Oczywiście gdy jeden pan bije naszą bohaterkę po buzi, inni grzecznie czekają, aż skończy. Owe "walki" są maksymalnie nudne, monotonne i nieciekawe. Nie liczyłem, że VIP dostarczy mi rozrywki i zabawy na całe miesiące, ale nie spodziewałem się aż takiego gniota.



Standardowa lokacja w grze. Po 20 minutach zabawy ma się ich serdecznie dość.


Oprócz zdjęć, gracz może zakupić również rendery. Na powyższym zaskoczona Vallery Irons upewnia się, że twarz nadal dobrze się trzyma.

Mówiąc krótko. System walki jest zupełnie do kitu, a ponieważ miał stanowić główną atrakcję gry, ona sama jest - delikatnie mówiąc - przeciętna. Prezentację gry mógłbym właściwie zakończyć tym zdaniem, ale niestety nie mogę. VIP oferuje bowiem jeszcze inne "atrakcje", o których należy wspomnieć.

Oprócz kulejącej walki wręcz, gracza czekają strzelaniny oraz banalne zadania specjalne. Każda z trzech dziewczyn, które próbują powstrzymać zagrażających porządkowi w Los Angeles bandziorów, musi wykazać się umiejętnościami strzeleckimi. W przypadku takiej misji VIP zmienia charakter i przypomina gry w rodzaju The House of the Dead. Niestety tylko przypomina, bo bliższy jest raczej starożytnym tytułom w rodzaju Zombie. Przeciwnicy pojawiają się w oknach, na schodach lub w innym miejscu lokacji, a naszym zadaniem jest umieścić na ich korpusach celownik pistoletu i wykończyć jegomości. Tyle teorii. W rzeczywistości nie trzeba nawet specjalnie mierzyć. Celownik umieszczony w pobliżu wroga (np. na suficie) wystarczy. To chyba taki bonus dla graczy, żeby za bardzo się nie przemęczali. Trafiony szybko znika z posadzki - pewnie to i dobrze. Nie trzeba się też obawiać, jeśli kula uderzy w któryś z nielicznych obiektów, przedmiotów umieszczonych na planszy. Szyb uszkodzić się nie da - dzbanek też jest kuloodporny. Wszystko solidne i trwałe.

INFO

1

Producent: Ubi Soft Entertainment ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft ■ **Internet:** www.spe.sony.com/tv/shows/vip/ ■ **Wymagania:** Windows 9x, XP, PII 333, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak


■ na pewno będziesz miał niedosyt Pameli (jeśli jesteś jej fanem)


■ przeciętne pod względem grafiki ■ takie sobie tło muzyczne i dźwiękowe ■ zero akcji ■ zbyt mechaniczna walka ■ wieje nudą

Dużo silikonu w akcji!

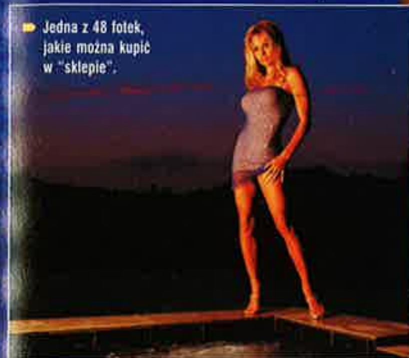
Pamela Anderson

Pamela Anderson Lee urodziła się w Ladysmith w Kanadzie. Okazało się, że była pierwszym dzieckiem urodzonym w stulecie istnienia państwa kanadyjskiego. Jej rodzice dostali z tej okazji sporą nagrodę pieniężną. W szkole Pamela była normalną dziewczynką - lubiła grać w siatkówkę oraz grać na saksofonie.

Kariera Pameli Anderson Lee zaczęła się w 1989 roku, kiedy po raz pierwszy pojawiła się na reklamach browaru kanadyjskiego Labatt w całej Kanadzie. Później przyszedł czas na okładki w Playboyu (do dzisiaj była na jego okładce najczęściej w historii) i innych czasopismach. Wtedy także rozpoczęła karierę aktorki, grywając małe role w słabych filmach. W 1996 roku stworzyła własny film "Żyleta", który powszechnie bardzo krytykowano. Znana jest przede wszystkim z małego ekranu, na którym występowała w "Słonecznym patrolu", a ostatnio w "VIP".






Jedna z 48 fotek, jakie można kupić w "sklepie".



Gracz musi powtórzyć sekwencję prezentowaną na ekranie. Inaczej bandzior obije buziuchnę naszej nimfie.

Za każdą walkę, zabitego wroga itd. dostajemy bonusy. Oprócz dodatkowej puli punktów, może to być "życie". Z kolei za punkty gracz może udać się do sklepu i zakupić jedno z 48 zdjęć Pameli (i nie tylko) lub filmiki (24), które spajają grę i są wyświetlane między kolejnymi misjami. Warto dodać, że wśród renderów komputerowych są również zdjęcia Pameli z planu filmu.

Graficznie VIP jest bardzo słaby. Postacie poruszają się jak drewniane kukiełki na sznurkach. Lokacje są słabiutkie, efekty świetlne żałosne. Nie odnajduję w tej grze ani jednej zalety. Obawiam się, że nawet zagorzali wielbiciele Pameli również będą zawiedzeni, bowiem to, co w niej najciekawsze, w grze nie jest jakoś szczególnie wyeksponowane :) (a zdjęcia są takie sobie). "VIP" to film bardzo przeciętny, ale w porównaniu do gry komputerowej - dzieło kinematografii światowej. Już lepiej kupcie kalendarz ze zdjęciami Pameli. Wyjdzie taniej i na pewno lepiej.

TACTICAL OPS
ASSAULT ON TERROR

gem

GATUNEK: FPS



Historia zatoczyła pełne koło: fanowskie mody, czyli kompletne, darmowe modyfikacje gier przerabiane są w "nowe", tym razem już jak najbardziej odpłatne gry. W ten prosty sposób, "pożyczając" rozwiązania już sprawdzone tzw. developerzy starają się ukryć kłopotliwe braki inwencji, a wydawcy unikają ryzyka stworzenia czegoś, w co nie zagra nikt. Jak jednak ukazuje przykład Tactical Ops: Assault on Terror proste odtworzenie wzorców, które okazały się trafione, może nie wystarczyć...

Tactical Operations: Assault on Terror (znany także jako SWAT, następnie Tactical Ops), to najprościej ujmując unrealowy Counter-Strike, czy też raczej jego wersja pochodząca z wszechświata, w którym pomysłodawca miast Half-Life miał pod ręką UT. Tak jak CS jest więc TacOps drużynowym shooterem z niewielką inklinacją w stronę taktyki, w którym gracze wcielają się w członków grupy terrorystycznej z jednej, brygady anty zaś - z drugiej strony. Gra oferuje kilka rodzajów scenariuszy wzorowanych na rzeczywiście wykonywanych akcjach (odbijanie zakładników, zapobieganie wysadzeniu czy wykradzeniu kluczowego obiektu itp.) i system ekonomiczny polegający na konieczności dodatkowego zarobienia na nich. Fani flashpointowego realizmu nie znajdą w nim jednak opcji zmęczenia, czy problemów z trafianiem w przypadku prowadzenia ognia ciągłego - TacOps, podobnie zresztą jak CS, jest raczej filmem akcji, nie dokumentem z miejsca zdarzeń, a precyzyjnie planowane misje tu zwykle zmieniają się w przypadkowe strzelaniny.

Jak na film akcji jednak TacOps: Assault on Terror jest tytułem nie tylko wtórnym, ale - moim zdaniem naturalnie - odbiegającym od czołówki. I nie dlatego wcale, że Microprose, które z polecenia Infogrames zajęło się ukomercyjnianiem moda, nie uznało za stosowne, np. zaproponować fanom (jak w CS: Condition Zero) kampanii dla pojedynczego gracza, przez co nadaje się on wyłącznie do gry online. (Istnieje w nim wprawdzie możliwość treningu z wykorzystaniem botów, jednak mierna inteligencja tychże sprawia, że nie jest to typ rozrywki, jaki mógłbym polecić któremuś z moich znajomych.) Nie dlatego też, że chłopaki wyraźnie poszli na łatwiznę i nie starali twórczo



rozwinąć pomysłu, np. poprzez wprowadzenie nowych scenariuszy, ale przede wszystkim dlatego, że nie poprawiono tego, na co fani gier tego typu już dawno zwracali uwagę, np. wyeliminowanego w ostatniej odsłonie CS-a (1.4) problemu trzymania klawisza skoku podczas ruchu, przez co w rzeczywistości bezszelestnie sunący 'counterzy' w Tacops zmieniają się w nieustannie podskakujące zajączki!...

Przy tych wszyskich brakach nie sposób jednak nie wspomnieć o zaletach TacOps. Najpoważnieszymi spośród nich jest znakomita oprawa graficzna (dźwiękowa jednak - znacznie gorzej) i naprawdę imponujący arsenał: od glocka, przez pistolety maszynowe (jak mac12 przechrzczony nie wiedzieć czemu na uzi), shotguny, po karabiny snajperskie i maszynowe (m4 z granatnikiem lub bez, m16, aug, famas) oraz - na samym końcu - dostępny niestety w jednej tylko misji, OICW, czyli prototyp broni, która swe śmiertelne żniwo zacznie dopiero w 2009! Nieźle rozwiązane zostały także elementy typu granaty ogłuszające - jasny błysk faktycznie na parę chwil całkowicie wyłącza z walki. Wreszcie - w przeciwieństwie do innych gier tego typu faktycznie przydaje się noktowizor - ciemnych miejsc na planszach jest może aż nazbyt wiele...

W ostatecznym rozrachunku jednak Tactical Ops: Assault on Terror może okazać się dla Infogrames nie tyle sposobem na zdyskontowanie nadspodziewanie wielkiego sukcesu podobnych mu tytułów (choćby wydanego nie tak dawno temu Global Operations, czy wciąż zbierającego siły na frontalny atak w dniu premiery New World Order), co finansowym strzałem samobójczym. Niemal równocześnie z premierą gry bowiem pojawiła się nowa wersja darmowego moda (blisko 200 mega), którą od komercyjnej różni tylko mniejsza ilość map, przez co znacznie bardziej opłacalne jest odkurzenie płytki z napisem Unreal Tournament i znalezienie kogoś z szerokim wejściem do Sieci i nagrywarką... Ostatecznie zatem może okazać się, że choć sam TacOps faktycznie przeżyje renesans - to jego wersja pudełkowa długo jeszcze zalegać będzie w magazynach...



5

INFO

Producent: Microprose ■ **Dystrybutor:** Infogrames ■ **Internet:** www.tactical-ops.to ■ **Wymagania:** P200, 64 MB RAM, akc. min. 8 MB, Win 95/98/2000/NT 4.0/XP ■ **Akcelerator:** tak

■ CS w unrealowym opakowaniu ■ 18 niezłych map ■ bogaty arsenał ■ niezła oprawa graficzna

■ drogie pudełko (bo resztę można ściągnąć z sieci) ■ brak kampanii single-player ■ mierna AI botów w trybie treningu ■ "bunny-hops"

Kolejna próba zdyskontowania sukcesu CS-a

GATUNEK: ARCADE

US RACER



Bo nie ma dla nas przeszkód ni złych dróg!

Gdybym miał szukać źródeł inspiracji twórców US Racera, holenderskiego Davilex, na pierwszym miejscu wskazałbym stary film o nietypowym rajdzie, w Polsce rozpowszechnianym pod tytułem "Wyścig Armatniej Kuli". Tym z was, którzy nie kojarzą tego szybkiego obrazu, podpowiem, że chodziło o wyścig po Stanach Zjednoczonych, rozgrywany (a czasem po prostu dziejący się) w normalnym ruchu ulicznym i zazwyczaj kilkoma samochodami policyjnymi na szóstej, a którego zwycięzca zgarniał całą - sporą - pulę. Pomysł ten przypadł do gustu Davilexowi tak bardzo, że po kojarzonym przez nielicznych, bo i niezbyt trafionym w gusta graczy, Europe Racing, stara się raz jeszcze oddać ducha tych niezbyt sportowych zmagań.

■ gem

Jako się rzekło, Europe Racing nie był niczym nadzwyczajnym. Jak się zaś zdawało, po kilku chwilach gry US Racer niewiele się od niego różnił. Niewiele nie oznacza jednak nic, z drugiej zaś strony - po ostatnio recenzowanym Supercar Street Challenge - próg tolerancji na ból podwyższył mi się na tyle, by dać mu drugą szansę. I powiadam wam - nie żałuję: US Racer nadal nie stanowi kamienia milowego na drodze gier, jednak tych trzech dni, jakie spędziłem na ucieczkach i pościgach po ulicach największych amerykańskich miast, z całą pewnością nie uważam za stracone.



Duża kasa często poza zasięgiem zwykłego zjadacza chleba...



Małe problemy ze zmianą pasa na skrzyżowaniu.

Do rzeczy: US Racer to w największym skrócie kilkanaście (prawdopodobnie aż 18) upgrade'owalnych samochodów - od "kobiecego" cabrio po ogromnego Macke, trzy tryby gry single player (single race, tournament, a więc tytułowy US Race, time attack z ew. ghostem, dwa multiplayer: Duel i Cop vs. Racer) oraz lampy uliczne i ruch miejski Nowego Jorku, Los Angeles, Chicago, Las Vegas, Waszyngtonu, Miami, Houston czy Nowego Orleanu oraz dodatkowo trzech największych parków narodowych: Yosemite, Yellowstone (i tu mały ukłon w stronę Misia Yogi) i Wielkiego Kanionu Kolorado.

Te ostatnie nie są naturalnie dokładnymi odpowiednikami tych rzeczywiście istniejących lokacji, dają jednak niezłe złudzenie takiego np. Chicago, gdzie na ulicach pojawiły się nagle rampy umożliwiające wielometrowe skoki oraz ogromne ikony dopalaczy i natychmiastowych napraw. Również do poziomu grafiki z dużym trudem dopasować można określenia typu "fotorealistyczna", jednak z drugiej strony - nie jest tak źle jak w oglądanym nie tak dawno temu, a wspomnianym już dzisiaj SSC. Dla odmiany - dużym ich plusem jest interaktywność, a więc drobne zdarzenia rozgrywające się niekoniecznie li tylko w tle wyścigu. Do nich zaliczyć można np. staczająca się kamienną kulę w Wielkim Kanionie (Indy Jones?) czy globus Golam Globe w LA. Dodatkowo mocną stroną gry jest to, że bazuje na bardzo sprawnym engine'ie - dawnym NetImmerse, który połączony z fizycznym Ipion aktualnie zwie się Zodiac...

Niewątpliwym atutem gry jest również ścieżka dźwiękowa. Pomysł na nią jest tyle prosty, co genialny: w każdym z miast i parków słuchamy lokalnego radia, przy czym audycja składa się nie tylko z muzyki, ale także np. rozmów ze słuchaczami ("Halo, jestem na antenie? - Tak, jesteś na antenie. - Nie wierzę, nie słyszę swojego głosu w słuchawce..."), prognozy pogody, charakterystycznych dżingli... Jako się rzekło - proste, a jak pięknie oddziałuje na złudzenie przebywania tam, w Miami!

Nie jest jednak tak, że US nie ma wad. Ma i są one poważne. Pierwszą i najważniejszą jest uproszczony ponad miarę (choć nie tak jak w SSC) model jazdy oraz system sterowania. Nie ma żadnego problemu, by w pełni kontrolować grę za pomocą jedynie klawiszy. Drugim mankamentem jest to, że każdy wózek, choć opisany szeregiem współczynników, zachowuje się podobnie: naprawdę nie ma wielkiej różnicy między ogromnym Mackiem a szybkim wyrobem corvettopodobnym! Trzecim jest wreszcie to, że miałem spory problem, by zlokalizować element, w którym przejawiałby się stopień trudności. Być może jednak chodzi tu o intensywność uszkodzeń powstałych na skutek zaliczania kraks?

Jak widać z powyższego, US Racer nie jest grą wybitną, jednak - zwłaszcza gdy przyrównać ją do niedawnego Supercar Street Challenge - samochodowej arcade, na którą dało się nabrać Activision, może się podobać. Pewnie, że Davilexowi daleko do doskonałości EA i Porsche 2000, mimo to ich Racer okazał się grą sympatyczną na tyle, że po dobrych trzech dniach bojów o pierwsze miejsce, mając już trzy turnieje i niezliczoną liczbę single race'ów na rozkładzie, grałem dalej - po prostu po to, by zobaczyć, co się wydarzy. A to już dużo.



6

INFO

Producent: US Racer ■ **Dystrybutor:** Davilex ■ **Internet:** www.us-racer.com ■ **Wymagania:** Win 95/98/2000/ME, PII 350, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** akc. min. 8 MB

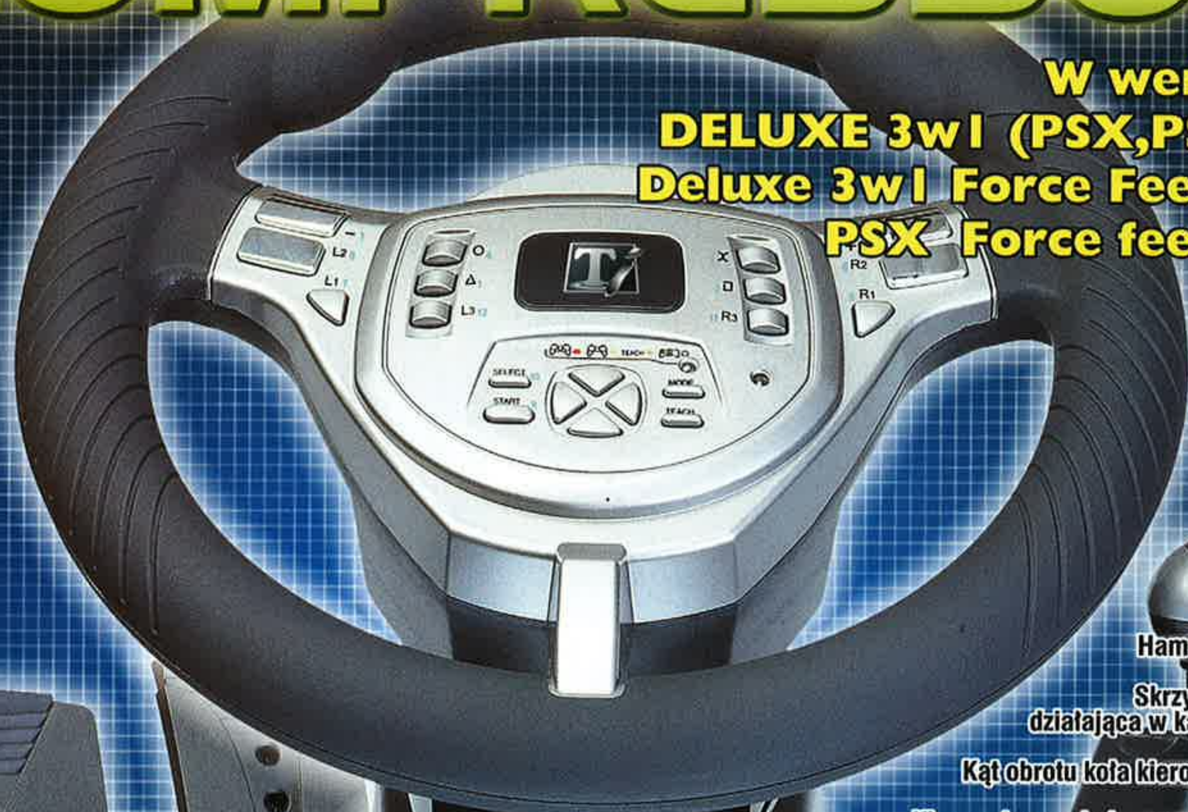
(+) ■ prosta, sympatyczna, szybka ■ 11 niezłych torów ■ kilkanaście upgrade'owalnych samochodów

(−) ■ nadmiernie - jak na mój gust - uproszczony system sterowania ■ zbyt krótka

Nie daj się oszukać
Kup oryginał
w dobrej cenie



NOWA KIEROWNICA
COMPRESSOR



W wersjach:
DELUXE 3w1 (PSX,PS2,PC)
Deluxe 3w1 Force Feedback
PSX Force feedback

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie"
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

POSIADA NOWOCZESNĄ TECHNOLOGIĘ FORCE FEEDBACK
powodującą silne i realistyczne wibracje
PRAWDZIWY FORCE FEEDBACK
jest jedynym oryginalnym systemem,
funkcja nazywana „protokół force feedback"
to nie jest prawdziwy FORCE FEEDBACK
występujący w kierownicach MANTY







Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 budynek 4, I piętro
kontakt: telefon (+48 22) 332 3450, fax (+48 22) 332 3460
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

GATUNEK: SPORTOWA

FIFA World Cup 2002

Tuli a.k.a. Eld

Nasza redakcja jest asportowa. Wszyscy piszący, z wyjątkiem mnie, szerokim łukiem obchodzą wszelkie gry sportowe, a już zwłaszcza piłki kopane. Trudno racjonalnie wytłumaczyć, skąd taka awersja do sportówek, ale chłopaki nie tykają tego rodzaju gier. Dlatego też ich reakcja na World Cup 2002 wywołała u mnie bezgraniczne zdziwienie.

Ot, weźmy na ten przykład takiego Gem.iniego. Ostatnia FIFA, w jaką grał, miała cyferki 96 lub 97 w tytule. Na dobrą sprawę nie dziwię mu się, że odpuścił kilka(naście) kolejnych mutacji, albowiem nawet chyba najbardziej zatwardziali fani serii mogli być znudzeni co poniektórymi tytułami. Warto było jednak poczekać kilka lat, by ujrzeć entuzjastyczną reakcję Gem.iniego na World Cup 2002. Kto by przypuszczał, że ten pasjonat ścigałek, roleplayów będzie z takim zacięciem ganiał po wirtualnym boisku za łaciatą piłką?

Raz na cztery lata

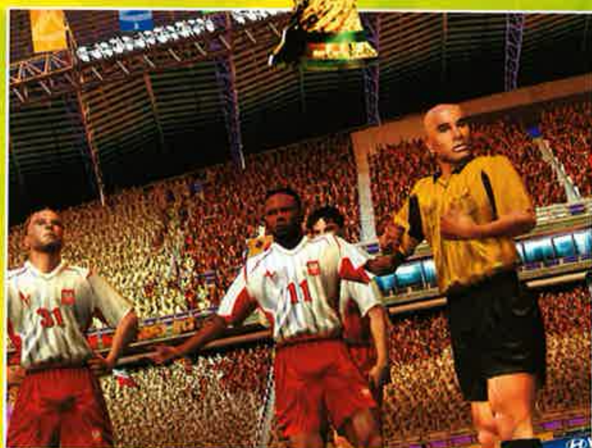
Po raz pierwszy spotkaliśmy się z tytułem World Cup cztery lata temu, kiedy to z okazji Mistrzostw Świata we Francji firma EA Sports wypuściła oficjalną grę przedstawiającą zmagania na Mundialu '98. Cztery lata minęły całkiem szybko i ponownie mamy szansę zmierzyć się w wielkiej wojnie najlepszych reprezentacji świata. Oprócz wiadomej opcji, jaką jest szansa na zdobycie Pucharu Świata, na gracza czekają również mecz towarzyski (jest tu dostępnych trochę więcej reprezentacji) oraz gra wieloosobowa. Ta ostatnia, jak się szybko okazało, stała się hitem (choć na krótko) naszych sieciowych pojedynków. Kto z kim wygrał, a kto przegrał - to z litości przemilczę. :)

Spotkanie z gospodarzami tylko na początku było zacięte. Potem bramki strzelali Polacy (4:1).

Portugalia okazała się dla Polaków za silna - i wygrała 2:0.

Jak w telewizji

Pierwsze, co rzuca się w oczy po załączeniu World Cup 2002, to oprawa spotkań. Od wieków panowie z EA Sports stawiają sobie za cel ukazanie spotkań piłkarskich czy też koszykarskich lub hokejowych tak, by gracz miał wrażenie oglądania transmisji telewizyjnej. I chyba nigdy nie byli tak blisko zrealizowania tej idei. Bo wyobraźcie sobie wychodzących na murawę piłkarzy, któ-



Nowa gra z EA Sports imponuje rozmachem wykonania oraz grywalnością. Szkoda jednak, że programiści popełnili także błędy.

Dzięki przegranej Portugalii z ...łem 1 miejsce w grupie.

Rozstrzygający mecz z USA zakończył się takim samym wynikiem, jak pierwsze spotkanie z Koreą.

rych twarze natychmiast rozpoznajecie (nareszcie!), lecące na boisko z trybun serpentyny, szalejących kibiców i... cudowną orkiestrową muzykę! Wszystkiego spodziewałem się po dźwiękowcach EA Sports, ale żeby wynająć... orkiestrę?! Szokujące, lecz nawet nie zdajecie sobie sprawy, jak taka oprawa muzyczna pasuje do World Cup i podkreśla sytuację. Tylko geniusz mógł wpaść na to, by napięcie wywołane podyktowaniem rzutu karnego przeciw naszej drużynie podkreślić budzącymi grozę smyczkami, a zdobycie gola obwieścić fanfarami. Muzyka to bardzo silny punkt gry i wraz z setkami animacji tworzą niesamowity klimat wielkiej imprezy, olbrzymiego święta piłkarskiego. Jedyna rzecz, do jakiej można się doczepić w otoczce, to brak wręczania medali po meczu finałowym. Niby drobiazg, bez którego można się obyć, ale miło by było ujrzeć to, jak nasze chłopaki otrzymują krążki w kolorze złota.



Nowe zagrania

No tak, ale przecież najważniejsza jest rozgrywka, a z tą bywało w grach EA Sports różnie. Zawsze przed rozpoczęciem gry mam obawę, czy panowie programiści cokolwiek zmienili w grze i czy są to zmiany na lepsze. Moje obawy w przypadku World Cup 2002 były tym bardziej uzasadnione, że zaledwie pół roku wcześniej ukazała się bardzo dobra FIFA 2002. I trudno coś wtedy - sensownie - zmienić na lepsze.

Tym razem jednak - na całe szczęście - okazały się one płonne, albowiem w World Cup znajdziemy kilka zmian pozytywnie wpływających na rozgrywkę. Najbardziej przypadła mi do gustu możliwość wymiany szybkich podań między dwoma zawodnikami. Owszem, zagrania 'z klepki' zdarzały się już wcześniej, ale nie były one tak skuteczne i efektowne. Teraz cudownie można rozklepać napastnikami całą obronę przeciwnika, cmokając przy tym z zachwytu nad widowiskowością tych zagrań. Równie efektowna jest

5-10-15 :]

Czy wiesz, że...
2 razy Polacy zajęli 3 miejsce na MŚ (1974 i 1982).
2 rzuty karne w jednym Mundialu obronił Jan Tomaszewski co jest rekordem MŚ.
3 dwa razy po trzy bramki w jednym meczu na MŚ zdobywali Polacy. W 1974 był to Andrzej Szarmach, a w 1982 Zbigniew Boniek.
3 żółte kartki otrzymał Zbigniew Boniek na trzech kolejnych Mundialach.
4 bramki strzelił Ernest Wilimowski w meczu z Brazylią w 1938.
5 razy Polacy grali w MŚ.
7 bramek strzelił Grzegorz Lato w 1974 roku, zostając królem strzelców.
21 spotkań w MŚ rozegrał Władysław Żmuda.
1938 - w tym roku po raz pierwszy wystąpili na MŚ.
1986 - po raz ostatni wystąpili w finałach.

żonglerka, na którą teraz możemy sobie pozwolić, naciskając kombinację odpowiednich klawiszy. Bajecznie wygląda to, gdy nasz zawodnik zaczyna podbijać łaciatą stopą, kolanem czy nawet barkiem. Coś takiego (jak do tej pory) oglądaliśmy jedynie w wykonaniu największych gwiazd piłki.

Podczas finału były wielkie emocje, a o wyniku decydowały rzuty karne. Polacy wygrali 3:2.



Półfinał okazał się czarnym dniem dla Niemców. Przegrali 2:1.



Ćwierćfinał z Hiszpanią był zacięty, ale nawet Casillas nie zatrzymał Świerszcza.



Zwycięstwo w 1/16 z Meksykiem to zasługa Olisadebe.

In plus należy również zapisać strzały. W World Cup 2002 można doprawdy silnie oraz celnie uderzyć z dystansu. Cała rozgrywka jest szybsza, ładniejsza dla oka i nawet zbyt nie przeszkadza to, że pada sporo bramek. W końcu w piłce nożnej chodzi o strzelanie goli, nieprawdaż?

Słupki, słupki, słupki...

Rozgrywka ma jednak również minusy. Najbardziej przeszkadza - jak się wydaje - duża ilość... słupków. Nigdy w życiu nie widziałem, by w przeciągu całego turnieju mistrzowskiego tyle razy trafiano w słupek lub poprzeczkę, jak zdarza się to w World Cup podczas jednego spotkania. Raz, w meczu z Brazylią zdarzyło mi się, że na bramkę Dudka podczas jednej akcji (sic!) oddano trzy strzały i... wszystkie wylądowały na słupku. A ile to razy z odległości metra napastnik ładował piłkę w poprzeczkę lub słupek? Dziesiątki. Trochę to denerwujące - już lepiej by było, gdyby połowa tych strzałów mijała bramkę, a tak - mecz nieraz robi się wyjątkowo nierealistyczny.





Brazylijczycy czarują techniką...

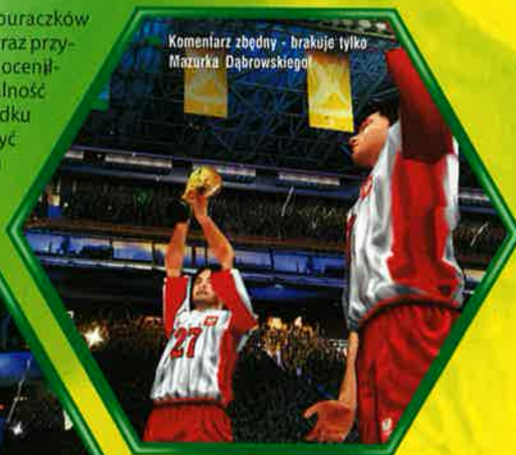
W meczu Polska - Niemcy walczono bez pardonu.



...oraz imponują szybkością.

Druga sprawa to gwiazdy. Ja rozumiem, że niektórzy piłkarze są obdarzeni bajeczną techniką, potężnym strzałem czy nieludzką szybkością i to powinno być widoczne na wirtualnym boisku. Tyle tylko, że - po pierwsze - na Mistrzostwach Świata teoretycznie są sami najlepsi kopacze na kuli ziemskiej, po drugie zaś - przepaść między gwiazdami a resztą zawodników jest zbyt duża. Za przykład niech posłuży mecz "mojej" Hiszpanii z Anglią Tymona, kiedy to Owen mijał moich piłkarzy jak tyczki i nie było szans, by przerwać jego akcję...

Mimo tych buraczków gra się nad wyraz przyjemnie, wyżej oceniłbym tu grywalność niż w przypadku FIFA 2002. Być może realizm jest mniejszy i starzy wyjadacze będą psioczyć, ale dość powiedzieć, że jeśli w World Cup grają nawet sportowi laicy - to jest to znak, że gra się w tę grę wyśmienicie.



Komentarz zbędny - brakuje tylko Mazurka Dąbrowskiego!

Po ostatnim gwizdku czas na radość.



Zdjęcie Mistrzów Świata!!!



Cóż za piękne złożenie się do strzału!

Samba i mariachi

Wyżej napisałem już o muzyce symfonicznej, jaka towarzyszy nam podczas gry, ale przecież to nie wszystko, co wydobywa się z głośników. Z trybun docierają potężne śpiewy kibiców, wspierane przez dźwięki charakterystyczne dla grających nacji. I tak w przypadku Brazylii słyszymy sambę, kiedy zaś po boisku biegają Meksykanie - ich sławne trąbki. Brzmi to doskonale i tylko żal, że z głośników - po raz nie wiadomo który - słyszymy tych samych komentatorów. Wprawdzie panowie postarali się maksymalnie urozmaicić arsenał gadek, ale już sam tembr pana Motsona zniesmacza mnie. Po prostu - przejadł mi się.

Stadiony i animacje

Mecze - rzecz oczywista - rozgrywane są na stadionach w Korei i Japonii, które zostały odwzorowane z wielką dokładnością (co do jednej reklamy). Zazdrość łapie za serce, gdy patrzy się na te cuda architektury i jednocześnie złość, że na taki choć jeden stadion w Polsce przyjdzie poczekać jeszcze kilkadziesiąt lat. W tej kwestii graficy spisali się - nie ma co. Poprawie uległy także animacje oraz twarze piłkarzy. Animacji jest zdecydowanie więcej - i lepiej wyglądają. Przypatrzcie się, jak kopacze żonglują piłkę. Czy to nie cudny widok? Natomiast ich twarze były od zawsze bolączką FIFA. Podczas gdy postacie z NHL i NBA, miały bardzo naturalne twarze, piłkarze w FIFA wszyscy wyglądali tak samo. Z biegiem lat zmieniało się to, lecz dopiero w World Cup 2002 osiągnięto odpowiedni poziom. Patrząc na twarz Kahna podczas prezentacji drużyn, człowiekowi krew gotuje się i ma chęć jak najszybciej umieścić piłkę w niemieckiej bramce.

Nic jednak nie jest bez skazy - grafika World Cup ma także pewien feler. Chodzi mi o strzały. Nie wszystkie, ale w większości przypadków dla podkreślenia ich ukazano je z warkoczem czegoś, co przypomina ognistą smugę. Wygląda to jak przelatująca nad boiskiem kometa. Z początku śmieszy, potem przeszkadza. Podobnie jest, gdy część kibiców na trybunach ubrana jest na biało. Wówczas nie widać piłki w powietrzu.

Kto Mistrzem Świata?

Trudne zadanie przede mną, jakim jest wystawienie oceny końcowej World Cup. Grało mi się zdecydowanie lepiej niż w FIFA 2002, gra także o wiele lepiej prezentuje się pod względem estetycznym. Muzyka miażdży, animacje postaci wzbudzają zachwyt, a że spotkania toczą się w szybkim tempie i pada dużo bramek - World Cup musi spodobać się wszystkim tym, którzy sami chcą rozstrzygnąć o wyniku MŚ. Kilka buraczków jednak dość skutecznie ostudza ten zapał.





Czy Iker Casillas obroni strzał Kryszałowicza?



06/2002

8+

INFO

Producent: EA Sports **Dystrybutor:** IM Group **Internet:** www.easports.com **Wymagania:** P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/XP, 4xCD, karta dźwiękowa **Akcelerator:** 4 MB



■ świetna oprawy muzyczna i dźwiękowa ■ kilka nowych zagrań ■ doskonale grafika i animacje



■ 'ogniste' strzały? ■ inne drobne buraki,jak np. komentarz

GATUNEK: EKONOMICZNA

CAPITALISM II

Tiges

Pierwsze Capitalism zostało wydane siedem lat temu (chyba w 1998 roku wyszedł Capitalism Plus). Od razu okrzyknięto go najlepszą grą ekonomiczną. Co ciekawe, wielu ludzi uważa tak do dziś, choć w Polsce ten tytuł jakoś przeszedł bez echa (mimo ciepłej recenzji w CDA). Moze drugiej części bardziej się powiedzie? Gdy czytacie te słowa, już jest w sprzedaży w polskich sklepach.

Po wręcz bardzo standardowym intrze przywitał mnie panel główny. Tutaj można wybrać, w jaką grę będziemy grali (kampania, samouczek, gra wolna, gra wieloosobowa). Opcje są dostępne dopiero w czasie rozgrywki.

Samą zabawę proponuję zacząć od samouczka i przeczytania instrukcji obsługi. Mimo że gra na początku nie wygląda na zbyt trudną, są to tylko pozory. Wraz z postępem w kampanii poziom trudności zaczyna rosnąć i złe decyzje na początku gry mają niebagatelny wpływ na dalszą rozgrywkę.



Pieniądze leżą na ulicy - musisz tylko nauczyć się to dostrzegać.

Celem gry jest zebranie jak największego kapitału. Aby to osiągnąć, do dyspozycji dostajemy sporo możliwości. Na początku najlepiej zainwestować w sklepy. Później dobrze jest produkować sprzedawane materiały, gdyż nakłady przeznaczone na produkcję i tak będą niższe niż koszt ich zakupu od innych firm. Przy czym można inwestować też w wydobywanie surowców oraz wytwarzanie półproduktów.

Ciekawą sprawą jest możliwość zwiększania poziomu danej technologii. Dlatego niegłupim pomysłem jest zatrudnienie jajogłowych, którzy będą kombinowali, jak poprawić produkt lub usprawnić produkcję, a co za tym idzie - zwiększyć atrakcyjność towaru. Będziemy także zarządzać kadrą kierowniczą. Mile widziani są najlepsi fachowcy. W czasie rozgrywki pomocne będą tabele i wykresy, przedstawiające przepływ gotówki w firmie. Nie należy ich lekceważyć, gdyż właściwa interpretacja danych czasami decyduje o zysku lub stracie. Nie należy zapominać o środkach masowego przekazu. Czasem ludziom trzeba dobitnie wytłumaczyć, co chcą kupić. Bogate firmy będą mogły zainwestować w stacje telewizyjne lub radiowe, które będą emitowały jedynie słuszne reklamy naszych produktów. Warstwa ekonomiczna gry jest niezwykle dopracowana i na pewno ucieszy zapalonych komputerowych ekonomistów. Ważne są zatem podatki, nastroje na giełdzie czy opinia społeczeństwa. To są oczywiście tylko przykłady. Całość jest o wiele bardziej skomplikowana.

Niestety nie mogę tego powiedzieć o wykonaniu gry. Zacznę od grafiki. Z przykrością stwierdzam, że graficy nie postarali się. Po grze z roku 2002 oczekiwałem znacznie więcej. A tu na wymaganym Pentium II 300 MHz grafika nie jest wiele lepsza niż w przypadku wiekowego Transport Tycoona, który działał na... 386. Już dawno też zauważono, że przy rzucie izometrycznym przydatna jest możliwość obracania mapy, ponieważ niektóre obszary są zasłaniane przez wysokie budynki. Lubię też, kiedy widać, jak moje przedsiębiorstwo "żyje". To znaczy, jak ciężarówki przewożą półprodukty, ludzie wchodzą do sklepu itp.





Nie podoba mi się też to, że budynki i fabryki budowane są natychmiast. Szkoda, że autorzy nie pomyśleli, iż dużą fabrykę buduje się dłużej niż małą. Dzięki temu większego znaczenia nabrało by planowanie inwestycji - a tak po pewnym czasie gra robi się nieco schematyczna (włączone zdarzenia losowe to dobry sposób na nudę). O muzyce nie napiszę - najzwyczajniej jej nie ma.





Capitalism 2 to bardzo dobra gra ekonomiczna. Niestety mam wątpliwości, czy zauroczy większą rzeszę graczy - trochę odstrasza wykonaniem i stopniem skomplikowania. Ale jeżeli ktoś lubi tego typu pozycje, będzie cieszył się Capitalismem bardzo długo.

7

Producent: UBI Soft Entertainment **Dystrybutor:** CD Projekt **Internet:** www.ubi.com **Wymagania:** Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM **Akcelerator:** konieczny

- świetna ekonomia
- jak już wciągnie - to na długo
- spora liczba towarów, którymi można handlować

- nieuzasadnione wysokie wymagania sprzętowe
- grafika
- muzyka
- kilka innych nieistotnych błędów

INFO

ARMY MEN R★T★S

Pepin Krootki

GATUNEK: RTS

Trochę się ubawiłem, gdy na okładce niniejszej gry zobaczyłem wielkie litery: R, T i S. Ale bezpośredni goście - pomyślałem. W czasach gdy producenci prześcigają się w wymyślaniu fabułek (zazwyczaj cieniutkich), ktoś bezpośredni i zapewne obdarzony humorem śmiał nazwać swoją najnowszą grę bez ogródek "RTS". Uznałem zatem, że zasłużył sobie, bym właśnie jego grę wyłowił z lawiny RTS-ów, jaka zalewa redakcję.

W chwilę później, po nałożeniu szkieł, mój wzrok dojrzał umieszczony opodal wielgaśnych liter dopisek 'Army Men'. Przyznam, że troszkę mnie to zmartwiło, bowiem nigdy nie czułem do tej serii mięty. Ale cóż, decyzja podjęta, zobowiązanie zapisane w kajecie naczelnego, więc zatarłem ręce i zabrałem się do testowania, by już niebawem przekonać się, że tym razem plastykowi żołdacy sprawią mi naprawdę miłą niespodziankę.



Army Men, cykl gier traktujących o zmaganiach plastykowych żołnierzyków, na dobre zapisał się już w dziejach komputerowej rozgrywki. Doprawdy trudno mi powiedzieć, na czym polega fenomen sierżanta i spółki, bo przecież obiektywnie patrząc - mamy tu do czynienia z typowymi strzelaninami, których oprawa zawsze pozostawała przynajmniej o krok w tyle za konkurencją. Mimo to sprzedawały się znakomicie, stając się z czasem sztandarowym produktem 3DO (a propos, czy ktoś pamięta jeszcze konsolę produkcji tej firmy?).



Plastykowe żołnierzyki, prawdziwa wojna.

Podobnie jak poprzedni "ostatni krzyk", czyli AM: Air Attack, RTS nie może poszczycić się ani rewelacyjną grafiką, ani nawet jakimiś nowatorskimi rozwiązaniami. Ma za to coś o wiele cenniejszego. Coś, czego brakuje dziesiątkom epatujących nadętym patosem strategii czasu rzeczywistego. Jak się już zapewne domyślacie, tym czymś jest spora dawka humoru, a właściwie humor do sześcianu. Miast tworzyć kolejny epos opowiadający o "wielkiej wojnie", "decydującym starciu" etc., potraktowano całą zabawę z przymrużeniem oka, by zdobyć sympatię gracza. Filmy i oprawa, realizowane we wzniosłej konwencji czarno-białej kroniki filmowej - poszły tu precz. Od pierwszych scenek intra do samego końca powoli, acz systematycznie, pomnażałem w kącikach oczu kurze łapki i trenowałem szerokie rozwarcie paszczy tudzież wydawanie rytmicznych radosnych porykiwań...

Jak tu się nie uśmiechnąć na widok zielonego murzyna (sic!), rzucającego na lewo i prawo powiedzeniami jak ze znanych filmów? Już same nazwy kolejnych misji mówią same za siebie. Nie oszczędzono klasyka "literatury koszarowej" Jamesa Jonesa, serwując nam misje pt. "Cienka zielona linia" oraz "Stąd do sofy" (to już nie "do wieczności"?). Ciekaw jestem, czy nasz błyskotliwy tłumacz przełożyłby "A Few Green Men" jako "Ludzie honoru";))). Rzecz jasna, także w trakcie gry nieraz ryknie-my salwą śmiechu, gdy - na ten przykład - ulepszać będziemy kwaterę główną do poziomu "Super HQ", a potem "Super Duper HQ". Jako zatwardziałemu pecetowcowi i zdeklarowanemu przeciwnikowi konsol bardzo przypadł mi do gustu sposób, w jaki potraktowano tu PlayStation 2, którą w jednej chwili sprowadzono do poziomu zwykłego źródła surowców... Skoro już przy tym jesteśmy, wypadałoby wspomnieć, że

Nic nowego - ale za to zabawne i nietrudne.

Trzeźwo spoglądając na grę, dochodzimy do wniosku, że nic nowego w Pandemic Studio nie wymyślili i gdyby nie poczucie humoru oraz specyficzny klimacik towarzyszący serii Army Men, gra byłaby potwornie nudna. Jednak jest odwrotnie!







drugą platformą, na jakiej możemy pograć w recenzowaną grę, jest właśnie PS2.

Dość już piania nad autoironią autorów - czas przejść do bardziej prozaicznych kwestii. Przed nami kampania złożona z piętnastu misji oraz osiem dodatkowych potyczek określanych mianem 'Great Battles'. Przejście gry nie jest specjalnie trudne. Dla maniaka RTS-ów to zadanie na dwa, góra trzy posiedzenia. Odniosłem jednak wrażenie, że gra jest adresowana do zgoła innego odbiorcy. Rozgrywka na poziomie pierwszego C&C z pewnością trafi do osób, dla których jest to pierwsza gra tego typu. Reszta będzie kręcić nosem na prymitywną sztuczną inteligencję zarówno przeciwnika, jak i własnych oddziałów, które mają tendencję do wpadania na siebie i tworzenia korków w wąskich przesmykach. Intuicyjne i proste sterowanie idzie w parze z dobrze znanym schematem rozgrywki: obrona bazy, zbieranie surowców, budowa armii oraz wjazd do bazy przeciwnika. Oprócz tego mamy oczywiście misje, w których małą grupką specjalistycznych jednostek dokonujemy szczególnie doniosłych czynów. Kwestia surowcowa również nie wybija się przed szereg. Mamy zatem rafinerię i pojazdy zbierające plastyk oraz elektryczność z porozrzucanych na polu bitwy zabawek. Możliwe jest także wtórne przetwarzanie zniszczonych jednostek.

Zaiste - trzeźwo spoglądając na grę, dochodzimy do wniosku, że nic nowego w Pandemic Studio nie wymyślili i gdyby nie poczucie humoru oraz specyficzny klimacik, towarzyszący serii Army Men, gra byłaby potwornie nudna. Jednak jest odwrotnie - nie wiem, czy to za sprawą grywalności, czy może nietypowego miejsca i skali walki (ogródek, garaż, pomieszczenia domowe). Szkoda tylko, że jest tak do bólu prosta. Chwilami chciałoby się załadować piechotę do śmigłowców lub half-tracków, to jednak jest niemożliwe.

Za wygląd gry odpowiada nieco podrasowany engine z Dark Reign 2. Dzięki temu oglądamy ciekawe efekty i całkiem szczegółowe tekstury i nawet słaby sprzęt zapewnia należytą płynność animacji. Dobrze, że jeszcze ktoś wydaje takie pozycje, przy których może rozerwać się przeciętny człowiek. Taki, co to nie za bardzo radzi sobie z najnowszą skomplikowaną strategiczną superprodukcją i jako że gra tylko okazyjnie, nie dysponuje przystosowanym do wymogów dzisiejszych gier sprzętem.

Ostatnim mankamentem, który muszę wypomnieć autorom, jest dość ograniczona swoboda operowania kamerą. Dochodzi do sytuacji, gdy pole walki zasłania jakiś przedmiot, a my nic nie możemy na to poradzić. Niemniej jednak zawężona możliwość obracania pola widzenia znacznie ułatwia przemieszczanie się po polu walki oraz orientację w terenie, co - znów - jest ukłonem w stronę niedoświadczonych graczy. To przede wszystkim im polecił-bym tę łatwą, lekką i przyjemną gierkę.

tin



06/2002

6+

INFO

Producent: Pandemic Studios / 3DO ■ **Dystrybutor:** 3DO ■ **Internet:** www.3do.com/armymen/rts/ ■ **Wymagania:** Win'95, Pentium II 233, 64 MB RAM, 310 MB na HDD, akcelerator z 16 MB ■ **Akcelerator:** potrzebny



■ humor!!! ■ wreszcie jakaś fajna gierka, która hula na starym sprzęcie ■ grywalność ■ dla młodszych oraz początkujących Real Time Strategów jak znalazł



■ niezbyt skomplikowana ■ Empire Earth toto nie jest ■ monotonna muzyka ■ ograniczone sterowanie kamerą ■ AI

Nic nowego - ale za to zabawne i nietrudne.

ATTACK SQUADRON

GATUNEK: SYMULATOR

gem bez pilotki

Znak Jane's na pudełkach gier dla wielbicieli symulacji lotniczych od lat stanowił gwarancję jakości odwzorowania warunków panujących tam - w górze. Nie jest tak w przypadku ostatniego ich dzieła. Tu bowiem Jane's Attack Squadron uległ procesowi demokratyzacji, w trakcie którego dbałość o realizm, a wcześniej był on zarazem główną zaletą, jak i najpoważniejszą wadą, zrównoważono elementami zręcznościowymi.

Znak Jane's na pudełkach gier dla wielbicieli symulacji lotniczych od lat stanowił gwarancję jakości odwzorowania warunków panujących tam - w górze. Nie jest tak w przypadku ostatniego ich dzieła. Tu bowiem Jane's Attack Squadron uległ procesowi demokratyzacji, w trakcie którego dbałość o realizm, a wcześniej był on zarazem główną zaletą, jak i najpoważniejszą wadą, zrównoważono elementami zręcznościowymi.

Ściślej - taki był zamiar, jednak ostatecznie JAS sprawia wrażenie nieokreślonego do końca stadium przejściowego między ultrarealistycznym symulatorem a latającą zręcznościówką. Na domiar złego - trudny okres dorastania wycisnął wyraźne piętno na jego obliczu.

Mieszanie gatunków

Jane's Attack Squadron uległ procesowi demokratyzacji, w trakcie którego dbałość o realizm, który wcześniej był zarazem główną zaletą, jak i najpoważniejszą wadą, została zrównoważona elementami zręcznościowymi.

Trudny los sierotki

Wyjaśniać tę sytuację można, odwołując się do historii projektu. Już w pierwszych miesiącach życia bowiem został osierocony przez Looking Glass (które zeszło w mękach na skutek "niezwykle udanej" interwencji Eidosu). Po kilku kolejnych - gdy zdawało się, że nic już nie uchroni go przed zniknięciem w niepamięci, okazało się, że Electronic Arts postanowiło dorzucić go do rodzinki Jane's. Szybko jednak okazało się, że zainteresowanie EA było przejściowe, bo tak naprawdę nie ma ono zamiaru inwestować w budowę wirtualnych skrzydeł, a JAS dorobił się statusu zmarłego.

To jednak nie koniec tej historii - gdyż zdołał się on odrodzić po raz wtóry - wskrzeszony w laboratorium Mad Doc Software, firmy złożonej z dawnych pracowników Jane's. Odejście od możnego protektora jest widoczne - choćby i w dodatkach pokroju manuala, który w formie papierowej liczy sobie... kilka stron! Sytuację poprawia nieco znajdujący się na płycie, blisko osiemdziesięciostronicowy pdf (w języku angielskim) oraz - ponownie pdf - czyli rozpiska klawiatury, nie jest to wciąż jednak to, do czego przyzwyczaiły nas gry ze znaczkiem Jane's.

Copy that, Rouge Leader

Jane's Attack Squadron jest symulatorem, pozwalającym wziąć pod skrzydła ponad 14 samolotów. A konkretnie: dwa Bf-109, trzy FW-190, Me-262, P-38, P-47, P-51, dwa Spitfire'y, B-17, B-24, Ju-88, wreszcie Lancastera. Dodatkowo w edytorach pojawiają się jeszcze Me-163 Komet i Ju-88G-7.

Gracz ma do wyboru misje treningowe, gdzie nauczy startować się, lądować i bombardować; quick missions, pozwalające na określenie warunków scenariusza; misje pojedyncze i dwie liniowe jak autostrada przez Australię kampanie (po jednej dla aliantów i nazistów). Te ostatnie niestety sprawiają wrażenie, jakby złożono je z pojedynczych, kompletnie niewiążących się ze sobą misji! (Niestety twórcy tym samym całkowicie wyzbyli się pojedynczych scenariuszy - tych bowiem w grze jest aż pięć). Nie tylko nie ma mowy o dynamicznym teatrze wojennym, ale nawet... stworzeniu własnego pilota!

Bomba w górę!

Misje w grze to cały wachlarz standardowych zadań bojowych: od eskorty własnych wielkich skrzydeł i przechwycenia cudzych, poprzez 'combat air patrols', po naloty bombowe i torpedowe (nieodmiennie gracz zawsze sprawuje funkcję dowódcy klucza czy innej eskadry). Najciekawszym chyba, bo nieeksploatowanym dotąd pomysłem, jest posadzenie gracza w bombowcu i posłanie go gdzieś nad Wyspę, Kanał bądź Rzeszę, by tam zrównał z ziemią bądź wodą parę nieprzyjacielskich obiektów. Warto tu dodać, że w bombowcach mamy możliwość dowolnego obsadzania stanowisk, dzięki czemu bez problemu możemy nakazać kompu-

Czy to symulator, czy zręcznościówka?

terowi kierowanie B-24, a samemu skakać od strzelca do strzelca, starając się trafiać te ledwie widoczne punkciki, które mogą oznaczać zarówno wrogów, jak i swoich. Nie jest to też wcale tak trudne, jak oczekiwali ci przyzwyczajeni do poziomu trudności na miarę Szturmowika. Domyślne ustawienia gry, w tym m.in. nieograniczone zasoby amunicji, ograniczenie black- i redoutów, a także możliwa do włączenia uproszczona awionika, usuwająca w zasadzie całkowicie problem przeciągnięcia, sprawiają, że JAS wydaje się bliższy podgatunkowi arcade niż sim. Na szczęście jednak możliwe jest włączenie tych wszystkich przeciążeń materiału, przegrzewania silników itp.

Okno na świat

Kokpity samolotów przynależą do rodziny aktywnych wirtualnych, co oznacza, że nie ma problemu, by czytać wskaźniki oraz płynnie "odwracać głowę" w ślad za celem. Niestety - w trakcie walki staje się jasne, że można było uczynić je nieco bardziej szczegółowymi. Mankament ten poprawia nieco funkcja przybliżenia i oddalenia, pozwalająca rzucić okiem na przyrządy (możliwe jest też wywołanie elektronicznego HUD-a), w chwilę później zaś lecieć z okiem tuż przy celowniku.

Znacznie łatwiej walczy się przy wykorzystaniu którejś z nierealnych kamer - z przezroczystym kokpitem czy wręcz - zza samolotu. Walkę ułatwiają dodatkowo gwiazdki oznaczające nieidentyfikowalne ze względu na odległość obiekty latające, co zapewne najbliższe jest refleksowi świetlnemu od szkła oraz metalu. Możemy także, jak w symulatorach współczesnej broni, zalokować cel, komputer zaś oznaczy jego pozycję i wyświetli krzyżyk, wskazujący punkt, w który należy mierzyć, by trafić. Wreszcie - w momencie określenia celu, w prawym górnym narożniku ekranu pojawi się dodatkowo okno celu, w którym będziemy mieli okazję podziwiania bardzo widowiskowych efektów trafień.

Warto tu jednak dodać, że precyzja określania skutków trafień jest jedną z najcenniejszych zalet JAS. Dzięki niej zdarzają się zestrzelenia dosłownie dwoma pociskami bądź odstrzelenia np. kopułek strzelców, z drugiej strony - bywa tak, że samolot, na którego straciłeś połowę amunicji i który zgubił już większość wieżyczek, a jego skrzydła przypominają dobrze wyleżany ser, dymiąc i charcząc zmierza w kierunku bezpiecznej strefy.

Uważaj, to nie chmury...

Teren, nad którym toczą się akcje Jane's Attack Squadron, obejmuje ponad milion mil kwadratowych powierzchni, ponoć precyzyjnie odwzorowanej Europy. Jak bardzo szczegółowe jest to odwzorowanie - nie jestem w stanie stwierdzić, gdyż w grze nie ma mapy. Wiem natomiast, że obszar został bardzo uproszczony - tekstury pokrywające ziemię dają się wprawdzie lubić, pod warunkiem jednak, że nie zejdziemy poniżej pułapu 200 metrów - wtedy widać, iż wygładzone zostały maksymalnie. Przemożne jest także wrażenie pustki na ziemi - to jednak złożyć chyba można na karb ogromu planszy, ponieważ obiektów Mad Doc stworzył sporo: samo przewijanie listy trwa kilka dobrych minut. Szkoda więc, że nie pokuszono się, choćby jak w Szturmowiku, o narysowanie cieni drzew, które dawałyby poczucie uszczegółowienia terenu. Mogą się za to podobać modele i zachowanie samolotów - np. fakt, że podczas rozruchu silników bombowców (które można jak w rzeczywistości włączać po kolei!) widoczne są chmurki spalin!

JASne strony gry

AI pilotów, strzelców i bombardierów - słowem: całego personelu latającego jest niezła, z inklinacją do dobrej. Zdarzają się wprawdzie zachowania dziwaczne, jak choćby to, kiedy pozornie nieuszkodzony Spitfire schodzi tuż nad wodę i rwie co koń mechaniczny wyskoczy w stronę Wyspy. Jednak ogólnie jest naprawdę nieźle. Podobnie niezły jest dźwięk w grze (z wyjątkiem radosnych wojskowych marszów, które wyłączyłem tak szybko, jak tylko znalazłem odpowiednią opcję w menu). Cieszy fakt, że Niemcy mówią po niemiecku, Brytyjczycy zaś - w przeciwieństwie do Amerykanów - po brytyjsku. Bardzo miłym prezentem jest również zawarcie w grze edytora pozwalającego - co ciekawe - modyfikować nawet fizykę! W tym też, nawiasem mówiąc, leży szansa, że Jane's Attack Squadron wybije się ponad przeciętność. Warunkiem jest znalezienie tych kilku fanów, którzy zechcą poprzerabiać ją tak, by stała się tym, czego wszyscy oczekiwaliśmy. Wreszcie - JAS umożliwia grę do 8 graczy w LAN-ie i Internecie.

Nie da się jednak zaprzeczyć, że Jane's Attack Squadron nie udało się na nowo rozpalić we mnie miłości do wirtualnych skrzydeł. Jeśli jednak masz już - z niejasnych względów - dosyć latania Iłem (w Szturmowiku), sprawdź JAS - nie powinieneś czuć się bardzo zawiedziony.



INFO

6

Producent: Mad Doc ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.maddocsoftware.com/games/janes_attack_squadron.asp ■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak



■ znakomity system rozliczania uszkodzeń ■ 14 samolotów do oblatania ■ bombardowania i ataki torpedowe ■ ponad milion mil kwadratowych powierzchni ■ edytor



■ zupełne niewstrzelenie się w cel: nie wiadomo, czy to flight-sim, czy zręcznosciówka ■ słabe odtworzenie powierzchni ziem

GATUNEK: ARCADE

WOODY WOODPECKER

Qn'ik

Kreskówki dla dzieci dzielą się na trzy rodzaje: te Disneya, Warnera i... reszta. Myszkę Miki i królika Buggsa zna chyba każde dziecko i każdy dorosły. Nieco inaczej ma się sprawa z wytwórnią Universal i jej Woodym Woodpeckerem; ja na przykład nic nie słyszałem o przygodach dzielnego dzięcioła, dopóki nie dostałem w ręce gry firmy Cryo.



04/2002

Patrząc na intro i fabułę gry, chyba wiele nie straciłem. Siostrzenica i bratanek Woody'ego grali sobie właśnie spokojnie na jakiejś grze video, aż tu nagle... Ciemności zalegają pokój. Gdy ponownie pojawia się światło, w pokoju pozostaje tylko bezładnie leżąca na podłodze gra i list od Buzz Buzzarda - największego wroga Woody'ego.



Sam w wielkim i strasznym domu...

Przeczytawszy pozostawioną notatkę o treści: "Jeżeli chcesz, aby Knothead i Splinter przeżyli, musisz zgromadzić milion dolarów!!! W przeciwnym razie zamknę ich w moim wesołym miasteczku na zawsze! HAHAHA!...". Cóż w takiej chwili mógłby zrobić prawdziwy bohater? Tylko zakasać rękawy i ruszyć na odsiecz rodzinie, przecież pieniędzy wydawać nie będzie.

Pierwszy etap to sama przyjemność - eksploracja świata, poznawanie sterowania. Etap drugi zaś... Oj, starzeję się - ta gra zdecydowanie nie jest dla mnie! Może dzieci sobie z nią prędzej poradzą, może "dzisiejsza młodzież" to nie to, co kiedyś. Ja w każdym razie ledwo dawałem sobie radę, a przecież wydaje mi się, że jestem kuzynem małpy w krótszej linii niż ośmiolatkowie. Po przejściu z niemałym trudem i znojem kilku etapów natrafiłem na bardzo ciekawą lekcję fizyki. Widać, że autorzy zadbali, żeby ich gra nie tylko bawiła, ale także uczyła. W pewnym momencie Woody musi iść po murze podczas burzy. Co jakiś czas obok niego strzela piorun - jeśli obok bohatera nie ma piorunochronu, śmierć następuje szybko i boleśnie.

Jeśli miałbym Woody Woodpeckera porównać do jakiejś powszechnie znanej gry, na pewno musiałbym wymienić Rayman 2. Niestety gra Cryo nie wytrzymuje konkurencji z produkcją z Ubi Softu, mającą już zresztą ponad rok. Co prawda, na korzyść miłego dzięcioła przemawia to, że gracz nie jest na niego skazany przez całą grę - w dalszej części można również kierować jego kuzynami, czego w Raymanie nie było. Jeśli jednak spojrzeć na zróżnicowanie zabaw, Woody jest trochę ubogi. Co jakiś czas zdarzają się odskocznie od normy typu przelot na rakiecie (którą nie da się sterować) czy surfing, ale ich liczba - w porównaniu do atrakcji znanych z Raymana - jest niewielka. Na uwagę i pochwałę zasługuje za to gra w grze - jednoręki bandyta. Działa on na dolary, które można zdobyć w trakcie gry - wygrać można dzięki niemu np. dodatkowe życie (albo też stracić i pięć naraz - zdarza się). Mały bajer, a cieszy.

Grafika Woody'ego jest klasyczna dla produktów Cryo - czyli stoi na bardzo wysokim poziomie. Jest bardzo kolorowa, rysowana specyficzną i rozpoznawalną manierą, również efekty świetlne oraz cienie zasługują na pochwałę. Wygląd gry nie jest może tak nowatorski, jak to było przy przeniesieniu królika Bugsa na ekrany monitorów, ale również ma pewne elementy, jakie nie pozwolą jej pomylić z żadną inną tego typu produkcją. Polecam podczas grania przyjrzeć się dokładniej postaci głównego bohatera - on ma... kontury! Rysowane grubą, czarną kreską! Przypominam jednocześnie, że gra jest w pełni trójwymiarowa, więc efekt jest tym lepszy.

Dwa największe grzechy główne trójwymiarowych zręcznościówek to praca kamer i to, że są konwersjami z konsol. Przeciwko temu drugiemu nic bym właściwie nie miał, gdyby nie reguła, że stale i niezmiennie oznacza, iż gra nie będzie dawała możliwości zapisania stanu gry w dowolnym momencie. Niestety tak jest i w tym przypadku - nagrać stan gry na dysk można dopiero po przejściu całego, czasem bardzo rozległego etapu. Jest to bardzo trudne. Dziecko siedzące przed komputerem, poza nauczeniem się kilku przydatnych rzeczy np. z fizyki i o piorunach, może również przypomnieć sobie całkiem pokaźny zasób przekleństw (rodzice zawsze dziwią się, skąd dziecko zna takie słowa - zagadka ta męczy ludzkość od wieków).

Na szczęście twórcom Woody Woodpeckera udało się uniknąć drugiego grzechu: kłopotów ze sterowaniem. Nie ma większych problemów z pracą kamery, w każdej chwili można ją scentrować. Niestety nie da się zrobić z nią niczego więcej - tj. swobodnie poruszać dookoła bohatera, co czasem skutecznie utrudnia grę. Już w drugim etapie pojawia się spory kłopot, ponieważ należy sporo naskakać się między promieniami laserowymi. Nie sposób ocenić odległości, patrząc na nie na wprost, więc non stop trzeba odwracać postać, centrować widok i próbować przejść dalej...

INFO

6+

Producent: Cryo ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.woody.cryogame.com ■ **Wymagania:** PII300, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** 8 MB

Plusy: ładnie wygląda ■ logiczne pomysły ■ dość dobre sterowanie

Minusy: POZIOM TRUDNOŚCI! ■ brak możliwości zapisania w dowolnym momencie ■ wtórna

Sympatyczne!

GATUNEK: SIM

The Sims Wakacje

DODATEK DO GRY

Hut Sędzimir

Simy, wirtualni bohaterowie serii gier Sims firmy Maxis, nie mogą narzekać na nudne i nieciekawe życie. O ile jeszcze w podstawowej wersji gry mogły od czasu do czasu ponarzekać na nadmiar wolnych chwil i brak zajęć, tak dzięki kolejnym dodatkom ich życie wypełniło się atrakcjami. Światowe Życie otworzyło przed nimi drzwi do takiej kariery, Balanga pozwoliła zaprosić znajomych na szalone imprezki, a Randka dała sposobność zdobycia serca wymarzonego partnera lub partnerki. Ufff! Tyle na głowie, a tak mało czasu! Chyba czas na odrobinę odpoczynku...

O tym samym pomyśleli programiści z Maxisa, szykując nowy kolejny dodatek do Sims, z jakże miłą dla ucha nazwą Sims Wakacje. Wakacje - a więc plaża, dziewczyny w bikini, panowie w kąpielówkach, bachory w zamkach z piasku - a słoneczko praży. Nowy dodatek do Sims oferuje właśnie to i jeszcze dużo więcej - ale o tym za chwilę. Sims Wakacje instaluje się praktycznie bezproblemowo, podobnie jednak jak w przypadku Randki, autorzy sugerują, by dodatek ten instalować na samym końcu. Podczas uruchamiania Sims z dodatkiem wita nas nieco inny ekran tytułowy - teraz utrzymany oczywiście w urlopowej kolorystyce - oraz wysmakowana tropikalna muzyczka, która zastąpiła charakterystyczny dla serii jazz. Na tym jednak nowości nie koniec - grę znów zaczynamy od wyboru rodziny Simów oraz domu, w którym ma ona zamieszkać.

Złap za telefon

Po doświadczeniach z Randki wiedziałem już jednak, że nie ma się czym przejmować - i firma IM Group nie zrobiła mnie w konia. Rozkazałem mojemu Simowi, by podszedł do telefonu i skorzystał z niego. Trafiłem bez pudła. Pomiędzy opcjami zamówienia pizzy i wybrania się na randkę do centrum handlowego znalazłem także to, czego szukałem - wyjazd na wakacje. Dwa kliknięcia i 30 sekund później przed moim domem stał już jaskrawo pomalowany dżip (możecie go zobaczyć - miejmy nadzieję - na jednym ze screenów), który już chwilę później wiózł mnie oraz moją uroczą małżonkę na nasz urlop marzeń. Sims Wakacje, podobnie jak Sims Randka, dodaje do istniejącego miasteczka Simów całkiem nowy obszar. Jest to Wakacyjna Wyspa - kawałek lądu, który dla geografów i meteorologów byłby nie lada zagadką. Na mapce, jaka pojawia się po dotarciu na wyspę, tej samej, na której wybieramy ośrodek wczasowy (do niego zamierzamy się udać), wyspa Simów wygląda na niewielki wczasowy kurort. Wyobraźcie sobie jednak, że na tym skrawku zmieściły się trzy całkowicie odmienne strefy klimatyczne - a w każdej z nich możemy spędzić kilkanaście dni urlopowej laby.



Złocisty piasek, biały śnieg

Oczywiście anomalie klimatyczne Wakacyjnej Wyspy w rzeczywistości nie mogłyby mieć miejsca, ale przecież nie po to kupuje się gry komputerowe, by wszystko wyglądało tak jak za oknem, prawda? Owe strefy klimatyczne to nadmorski, typowo wakacyjny tropik (Plaża), ceniony przez wielbicieli długich wędrówek leśny klimat umiarkowany (Las) oraz coś dla fanów przygód ekstremalnych, czyli wysokogórski, skuty lodem i zasypany śniegiem arktyczny mróz (Góry). W każdej z nich mieszczą się trzy ośrodki wczasowe, a gracz przybywając na wyspę wybiera, gdzie chce spędzić wymarzone wakacje. Wybór ten musi być dla Simów nie lada wydarzeniem - to pierwszy dodatek, w którym mogą one zobaczyć prawdziwy śnieg!!! Twórcy dodatku postarali się, by niezależnie od podjętej decyzji gracz nie miał ani chwili na nudę. Oczywiście pod warunkiem że zdecyduje się aktywnie korzystać z wszelkich atrakcji oferowanych przez Wakacyjną Wyspę.

Atrakcyjny Kazimierz

Sims Wakacje oferują wiele atrakcji, jakie mogą poprawić Simom humor i wprawić ich w zadowolenie. Niektóre dostępne są tylko w określonych strefach klimatycznych, inne znajdziesz w każdym ośrodku.



Zimowe zabawy, zimowe atrakcje. Tutaj będziesz mógł m.in. pojeździć na snowboardzie, porzucać się śnieżkami czy ulepić bałwana. Temperatury schodzą poniżej zera - pamiętaj więc o ciepłym wdzianku; jednak opłaca się tak pomęczyć - dzieciaki będą wniebowzięte i nie wrzucą nikomu żaby do zupy.



Ja tylko bym tu leżał i podziwiał widoki - ale są tacy, co lubią aktywne wczasy na plaży. Dla nich autorzy przygotowali atrakcje, takie jak budowa zamków z piasku, nurkowanie, plażowa siatkówka czy wodne zjeżdżalnie. Jest ich więcej, ale nie chciało mi się ruszać z leżaka, by je odkryć.



Ciepło, ale nie gorąco, a dookoła szumi las. W tych pięknych okolicznościach przyrody możesz pograć w siatkówkę, poćwiczyć strzelanie z łuku albo wybrać się z pociechami na wędrówkę z obozowaniem w lesie. Zupełnie jak harcerze.



Na całej Wakacyjnej Wyspie znajdziesz atrakcje, takie jak automaty i gry zręcznościowe. Pokaż swojej kobiecie, że masz w rękach siłę albo traf kurczakiem do garnka. Twórcy gry mieli naprawdę zwariowane pomysły, ale najważniejsze jest chyba to, że wszystkie dobrze bawią.

Naucz się korzystać z wakacji...

Snowboard w kąpielówkach

Cóż zatem mieści się w ośrodkach wczasowych? Wizytę w każdym z nich należy rozpocząć od zameldowania się w recepcji. Krok kolejny to przebranie się w strój odpowiedni dla danej strefy klimatycznej. To o tyle ważne, że Simy nie robią tego automatycznie, a wtedy - jeśli zdecydujemy się np. przenieść z kurortu nadmorskiego do wysokogórskiego obozu - nasz Sim pojawi się na śniegu w samych tylko kąpielówkach. Wygląda to śmiesznie, szczególnie gdy skorzystamy z jakiejś typowo zimowej atrakcji - np. jazdy na snowboardzie - ale bardzo źle wpływa na atrybuty Sima, który zaczyna czuć się źle i jest niezadowolony. A w grze, w której najważniejszym zdaniem jest dbanie o dobre samopoczucie Sima, nie jest to dobra oznaka. Na początku gry warto też na pewno porozmawiać chwilę z kaowcem, sympatyczną starszą panią (chociaż w polskiej wersji nosi imię... Kamil) w zielonym kostiumie, która z przyjemnością opowiada o zasadach panujących na Wakacyjnej Wyspie. Po tych wstępnych przygotowaniach można zabrać się za prawdziwy wypoczynek. W dodatku można znaleźć ponad 100 nowych obiektów, których Simy mogą używać, oraz mnóstwo rekreacyjnych atrakcji, dostarczających graczowi zabawy, a Simowi zadowolenia z życia (patrz ramka "Atrakcyjny Kazimierz"). Korzystanie z wszystkich obiektów i sprzętów kosztuje - jeśli jednak czujesz się szczęściarzem, możesz spróbować podreperować nadwątlony budżet, grając na zręcznościowych automatach lub - uwaga, uwaga - kupując wykrywacz metali, który umożliwia odnajdywanie zgubionych przez innych pieniędzy.


Grillowanie - ulubiona polska rozrywka.


To randka czy wakacje? Już się gubię w tych dodatkach...


Pokoje w ośrodkach są przestronne i bardzo ładne. To chyba nie Turcja...

Co to za wakacje bez souveniru?

Wykrywacz metali pozwala także, jeśli jesteś prawdziwym wybrańcem fortuny, na odnalezienie zakopanych skarbów. Skarb taki staje się souvenirem (albo jak wolisz: pamiątką), który trafia potem do specjalnej szafki w domu Simów - zwiększając jego wartość i wzbudzając zainteresowanie gości. Souveniry można również kupić w sklepikach z pamiątkami; takie kupne souveniry są oczywiście mniej wartościowe. Jeszcze jednym sposobem na zdobycie wspaniałego drobiazgu, który będzie przypominał o wakacjach, jest efektywne oraz aktywne korzystanie z wolnego czasu spędzonego na Wakacyjnej Wyspie. Gra nagradza tych, którzy umieją wypoczywać i dobrze się bawić podarkami od właścicieli ośrodków, w nich Simy tak cudownie spędzają wolny czas. Souvenirów jest sporo i frajdę sprawia samo ich kolekcjonowanie - któżby bowiem nie chciał mieć dywaniku ze skóry polarnego niedźwiedzia, bożka płodności czy czaszki z kwarcu? (Ja nie - dop. Naczelnego.)

Jeśli za mało ci wrażeń

Śladem twórców The Sims poszło wiele innych studiów projektujących gry komputerowe. W niedługim czasie czekają nas dwie premiery bardzo podobne do Sims.

Beach Life



To praktycznie Sims Wakacje - gra, która ukazuje życie nadmorskiego kurortu. Zadaniem gracza jest takie zarządzanie kurortem, by zaspokoić wszystkie potrzeby wczasowiczów. A ponieważ to gra angielska, również potrzeby są angielskie - głównie picie piwa i przypadkowy seks z opalonymi dziewczynami. Gra ma umożliwiać podglądanie wczasowiczów w każdej sytuacji - także tych dozwolonych od lat 18.

The Partners



Perypetie 21-osobowego zespołu firmy adwokackiej - połączenie "Ally McBeal" i Sims Randki. Co prawda, w grze trzeba będzie prowadzić sprawy adwokackie (głównie pozwy cywilne, a więc rozwody i pomówienia), jednak najważniejszym elementem gry będą romanse, zazdrości i niezawsze zdrowa konkurencja panująca w firmie. Podobno ma dochodzić również do zbliżeń o podłożu seksualnym tak jak w Sims.

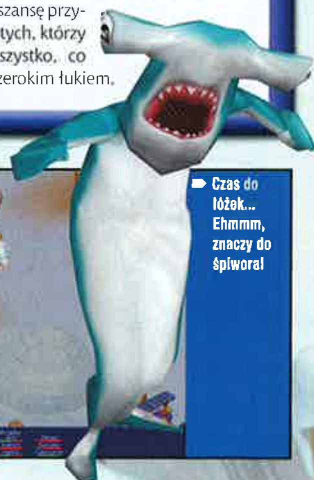
Międzyludzkie atrakcje

Spędzając czas na Wakacyjnej Wyspie pamiętać należy nie tylko o sobie samym - czyli o Simie, z którym najbardziej się identyfikujemy - ale i o pozostałych członkach rodziny czy o znajomych. Przyjaciele czekają na kartki pocztowe z twoich wakacyjnych wojaży i jeśli o nich zapomnisz, po powrocie okaże się, że łączące was stosunki wcale nie są tak zażyłe jak przed wyjazdem. Poza kartkami możesz też wyrazić sympatię do nich, kupując drobne upominki i wręczając je po powrocie. Tak zdobywa się wiernych i oddanych przyjaciół. :-) Dużo większy problem niż znajomi stanowią w Wakacjach dzieci. Jeśli zaczną się nudzić - a dzieciaki, jak wiadomo, nudzą się szybko - zaczną im przychodzić do głowy głupie pomysły. Gdy twoje pociechy (???) głośno pierdzą i bałaganią - problem jest niewielki, jednak gdy zaczną kraść, zostaniesz ukarany wysoką grzywną i reprymendą ze strony pracowników Wyspy. By tego uniknąć, graj z dzieciakami w siatkę, buduj razem z nimi zamki z piasku lub zjeżdżaj na wodnej ślizgawce.

Wakacje to najlepszy dodatek do Sims, który ma szansę przyciągnąć do gry nawet tych, którzy wcześniej omijali wszystko, co związane z Simami, szerokim łukiem.

Tak wygląda życie

Największą zaletą Simów zawsze było to, że pokazywały, iż dobre życie prowadzi do szczęścia oraz zadowolenia, zaś źle prowadzone może co najwyżej prowadzić do depresji, kaca i utraty nadziei na przyszłość. To samo udało się osiągnąć w przypadku Sims Wakacje - tyle tylko, że tym razem Sims uczy nas, jak korzystać z wolnego czasu i chwili wytchnienia od pracy czy obowiązków. Robi to tak dobrze, że można wybaczyć grze drobne, ciągnące się zresztą od dawna - niedociągnięcia w polonizacji (np. męskie imię pani kaowiec, angielskie słowo 'Clerk' oznaczające sprzedawcę i urzędnika, użyte w grze ewidentnie w tym pierwszym znaczeniu, przetłumaczone zgodnie z drugim). Wakacje to najlepszy dodatek do Sims, który ma szansę przyciągnąć do gry nawet tych, którzy wcześniej omijali wszystko, co związane z Simami, szerokim łukiem.


Czas do łóżek... Ehmmm, znaczy do śpiworal

9

INFO

Producent: Maxis **Dystrybutor:** IM Group **Internet:** www.thesims.com **Wymagania:** P 266, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB **Akcelerator:** nie


przeżyjesz wakacje nawet w zadymionym mieście; beztroski klimat; dużo nowych obiektów i atrakcji; zakres zmian wart ceny dodatku


drobne błędy w polonizacji



GATUNEK: RPG

GRANDIA II


Walka jaka jest każdy widzi - ale w ruchu jest lep

■ Allor

Wielka bitwa Dobra ze Złem, bogów Granasa z Valmarem... Miała miejsce tak dawno temu, że wielu uważa ją jedynie za legendę, mimo iż po dziś dzień, po dziesięciu tysiącach lat, Ziemia ciągle nosi jej ślady. Ostatni cios Granasa rozszczepił kontynent Silesii na dwoje, i rana ta ciągle jeszcze uniemożliwia normalne kontakty mieszkańcom przeciwległych jej brzegów - przekroczyć ją bowiem można jedynie w powietrzu. Mimo to życie toczy się nadal, a gdyby nie coraz większa liczba potworów, można by nawet pomyśleć, że złe czasy nigdy już nie powrócą. Gdyby nie coraz większa liczba potworów...

Gry RPG podzielić można - jeśli chodzi o uwarunkowania sprzętowe - tak w zasadzie na trzy grupy. Pierwsza z nich to najbliższe nam RPG-i pecetowe. Druga to mające wcale nie mniejszą liczbę zwolenników RPG-i konsolowe, a trzecia RPG-i online'owe. Jest to oczywiście baaardzo duże uproszczenie, bo przecież trudno porównywać takie na przykład, nastawione przede wszystkim na akcję, Diablo z Planescape: Tormentem czy Falloutem, w których największe brawa zbierała fabuła... Ale nie da się ukryć, że w porównaniu do konsolówek... w ogóle nie ma porównania. To są dwa zupełnie inne światy.

Konwersja z konsoli?

Nie można również nie zauważyć, iż mimo paru w miarę udanych konwersji - że wspomnę o Final Fantasy VII oraz VIII - jedynym pewnym sposobem na zapewnienie sobie praktycznie nieograniczonego dostępu do japońskiej myśli RPG-owej (większość konsolówek właśnie tam powstaje) jest ni mniej, ni więcej tylko zakup konsoli. Pomijając jednak nawet fakt, że CDA nie jest pismem o konsolach, jednoznaczne namowy do porzucenia blaszaka najlepszym wyjściem nie są. Choćby i dlatego, że trudno kogokolwiek namawiać, by pozbył się tysiąca złotych z portfela po to jedynie, by móc dowiedzieć się, iż mimo całej swej miłości do RPG-ów konsolowa ich odmiana zupełnie mu nie leży.

Z drugiej strony, dostępne obecnie na naszych maszynach Final Fantasy (a seria ta prezentuje w zasadzie wszystko, co w japońskich RPG-ach najlepsze - lub, dla przeciwników, najgorsze), parę latek już na karku ma, więc choćby pod względem oprawy mówi o współczesnych tego typu produkcjach bardzo niewiele. Na szczęście dopiero co miała premierę gra, którą przygotowano na obecną generację konsol, czyli tytułowa Grandia II.

Na maszynie Segi została okrzyknięta jednym z najlepszych RPG-ów dostępnych na tej platformie, a jej zwolennicy jednogłośnie przyznają, że może spokojnie konkurować ze wspominanym już Final Fantasy.



Typowy, japoński, mangowy RPG na PC!





z czasem tajemnic, że przy ekranie trzyma całkiem skutecznie. I to nawet weteranów!

Dramat i jego bohaterowie

Na początek bohaterowie. Wcielamy się w postać Geohuntera (tytuł oznaczający w świecie Grandii mniej więcej tyle, co "najemnik"). Jak na profesjonalistę przystało ani on, ani jego wierny latający towarzysz - Skye, żadnej pracy się nie boi, w przesądy nie wierzy, a od kościołów i kobiet - jako sprawców nieszczęść - stara się utrzymywać bezpieczny dystans. Wszystko to jednak ulega diametralnej zmianie w momencie, gdy zostaje wynajęty do eskortowania młodej kapłanki kościoła Granasa, Eleny, na miejsce odprawienia rytuału umacniającego więzy trzymające Valmara, boga Zła. Jak się jednak bardzo szybko okazuje, na rytuały jest już za późno i Ryudo po uratowaniu Eleny z pogromu - sprawce Valmara - razem z nią wyrusza w świat w poszukiwaniu sposobu na pokonanie Zła, które się w niej w trakcie nieudanego rytuału zalęgło.

Ratowanie Eleny całkiem szybko przemienia się zresztą - jak to zwykle w epickich RPG-ach bywa - w ratowanie świata, ale pozwolicie chyba, że nie będę się już dalej wgłębiał się w fabułę. Szkoda psuć zabawę. Bo choć nie jest ona jakaś superodkrywcza, zwłaszcza dla weteranów, jednak na tyle dużo tu zwrotów akcji i odkrywanych

Oraz stosunki... między nimi

Jednak to nie historia stanowi o wielkości tego tytułu - jak mówiłem, jest tylko kolejną wariacją na temat "ratowania świata". Znacznie ważniejsze są głębia, z jaką nakreślono bohaterów, oraz problemy, jakie są przed nimi stawiane. Mimo kolorowej grafiki i postaci wyglądających jak dzieci (co jest zresztą jedną z cech charakterystycznych gier fabularnych z Kraju Kwitnącej Wiśni), jest to raczej gra dla starszych i bardziej wyrobionych graczy. Żeby się w pełni Grandią cieszyć, wypada bowiem dużo czytać (część wypowiedzi jest tu również dodatkowo mówiona - oczywiście po angielsku - ale niestety nie wszystkie), inaczej straci się właściwie rozwój duchowy postaci oraz ich małe (a czasami i dużo większe!) tajemnice.

Żeby jednak nie było - nie jest to wcale smutna, poważna gra dla poważnych smutasów (nikogo oczywiście nie obrażając). Zresztą przy takiej grafice byłoby to bardzo, bardzo trudne, o ile nie niemożliwe. Najlepiej określa ją bowiem japońskie "kawaii", angielskie "cute" tudzież polskie "śliczna" - jest po prostu mangowa aż do bólu! Wielkie oczy, specyficzne proporcje, przesadna mimika twarzy (bo w trakcie rozmowy widzimy twarze co ważniejszych









To nie tylko walka - lokacje prezentują się równie efektownie.

Typowy, japoński, mangowy RPG na PC!





Efekty czarów nie są tak dobre, jak w Final Fantasy, ale i tak robią wrażenie.







postaci) - wszystko to jest tu i stanowi jedną z większych zalet gry. O ile ktoś lubi te klimaty...

Rzecz jasna, dla przeciwników "wielkookich potworów" będzie to wielki argument za obchodzeniem Grandii jak największym łukiem, ale jest to przecież gra japońska. I to skierowana do miłośników gatunku. A przynajmniej do osób nieuprzedzonych, bo osobiście śmiem twierdzić, że żaden otwarty na nowości gracz nie przejdzie obok obojętnie. Rozmowy między bohaterami, miny, jakie przy tym wykonują, gesty ciała temu towarzyszące... ech, uśmiech sam na twarzy wykwita! Zwłaszcza gdy Ryudo zaczyna stroić żarty z Eleny. Wiecie - on, światowiec z wewnętrznymi uprzedzeniami do kobiet, ona całkiem niebrzydka, do tego zaś czysta, dumna i zupełnie nieznająca świata... Taaa, zapewniam was, że ich rozmów i sprzeczek warto posłuchać! Zresztą nie tylko tego, bo tutaj niemal wszyscy zachowują się dość impulsywnie, ale dzięki temu gracz i w trakcie rozmów nie ma cienia szansy nudzić się.

Poziomy, przedmioty i...

Nie samymi rozmowami człowiek jednak żyje. Zwłaszcza w RPG-ach, których walka jest przecież integralną częścią. Tak samo zresztą jak bezpośrednio z nią związane awansowanie postaci na wyższe poziomy doświadczenia, zdobywanie nowych umiejętności czy coraz bardziej śmiercionośnych broni. Oczywiście i w Grandii zabraknąć tego nie mogło. Mamy więc i standardowe punkty doświadczenia, i magię, i umiejętności specjalne. Do tego dochodzi spora liczba podzielonego na różne typy oręża (bo Elena walczy tylko różdżkami, Ryudo - mieczami - a każda postać musi mieć przecież zapewnioną możliwość rozwoju) i masa zbroi. Tutaj niekażda postać może dowolny ubiór założyć - wyobraźcie sobie Ryudo w sukience.... Do tego mamy całe mnóstwo ziół, eliksirów i innych "jednorazówek" - wychodzi nam w zasadzie w miarę typowy konsolowy erpeg. Wszystko to bowiem spotkać można choćby we wspomnianym już Final Fantasy. Jest tu jednak jedna rzecz, której próżno by szukać u konkurencji. W dodatku korzysta się z niej praktycznie non stop. Walka.

Do boju!

Przyjęty tutaj system stanowi bardzo ciekawe połączenie tur i czasu rzeczywistego. W działaniu postaci wyróżnia się tu trzy główne fazy: odpoczynku, podejmowania decyzji oraz wykonywania zaplanowanych akcji. Postać kontrolujemy jedynie w fazie środkowej - w dwóch pozostałych pozostaje nam jedynie obserwacja. Niby nie ma w tym jeszcze niczego ciekawego, ale wystarczy połączyć to z dostępnymi rodzajami ataku, by nagle okazało się, że mamy tu do czynienia z czymś bardzo przemyślanym!

Dlaczego? Ano, po kolei: postacie mają do wyboru dwa rodzaje ataków zwykłych, ataki specjalne oraz używanie przedmiotów (ucieczkę tudzież ustawienia AI na razie pominę). Ataki zwykłe to Combo i Critical. To pierwsze zadaje większe obrażenia, a drugie pozwala cofnąć przeciwnika do fazy czekania, przerywając mu atak czy użycie specjalnych zdolności. W zasadzie ataki specjalne - poza powodowanymi większymi obrażeniami (i użyciem many) - niczym od zwykłych Combosów nie różnią się. Albo prawie niczym, bo niektóre z nich zachowują się - przy zwiększonych obrażeniach - jak Criticale!

Ale to jeszcze nie wszystko. W sprzyjających okolicznościach (czytaj: przy dobrym wyczuciu czasu) można bowiem skontrować atak wroga! Zadaje mu się wtedy większe obrażenia, a dodatkowo bardzo często cofa do fazy czekania! Nie jest to wprawdzie zbyt proste do wykonania, ale za to jaką daje satysfakcję!

Z pozostałych możliwości warto jeszcze wspomnieć o blokowaniu (redukuje otrzymywane obrażenia i w przeciwieństwie do ataków jest aktywne od razu po wydaniu polecenia, a nie pod koniec fazy działania), ucieczce (nie zawsze jednak działa) oraz ustawieniach AI. Całą walkę można tu bowiem zrzucić na komputer! I to wybierając dla każdej z postaci dowolną taktykę, także specyficzną tylko dla niej! Nic nie stoi zresztą na przeszkodzie, by część swoich ludzi kontrolować osobiście, a sterowanie innymi zrzucić na komputer.

A! I rzecz nie mniej istotna - potwory widzi się tutaj przed walką! Nie ma czegoś takiego, jak nagła walka nie wiadomo z kim! Wrogowie chodzą po mapie i jeśli nie chcemy z nimi walczyć, możemy próbować uciec. Wszystko to wzięte razem do kupy sprawia, że walki wcale nie są tu nudnym obowiązkiem. Ba! Aktywnie się do nich (mimo możliwości ich unikania) dąży - bo sprawiają wielką radochę!

Grafika i szybkość działania

Wszystko to było jednak dostępne i na np. Dreamcaście. Wersja PC-towa ma jednak nad konsolowymi jedną zasadniczą przewagę - rozdzielczość. W końcu nasze maszyny nie są ograniczone do jakiś "śmiesznych" telewizorów, dzięki czemu 800 x 600 czy 1024 x 768 nie stanowi dla nich najmniejszego problemu. A że



...powinno to wyglądać "nieco" lepiej, nikomu chyba przypominać nie trzeba. Niestety tylko w teorii. Bo w praktyce, przynajmniej w tym przypadku, okazuje się, że o ile na telewizorze Grandia prezentowała się świetnie, o tyle na monitorze... W 640 x 480 najlepiej w ogóle nie grać, bo mniej odpornych piksele po prostu powalą. To, co na telewizorze, dzięki jego "sprzętowemu" rozmywaniu, budziło zachwyt, na monitorze każe się poważnie zastanowić nad tym, z czego ten zachwyt się brał! Bo chociaż lokacje nadal wyglądają fajnie, a postacie czy wnętrza budynków mają klasę, piksele przyjemność oglądania skutecznie psują...

O ile jednak piksele przestaje się dostrzegać po mniej więcej godzinie grania (przynajmniej tak to wyglądało w moim przypadku - i to na świeżo zabranej ze składu dwudziestce jedynce, więc na zwykłym monitorze siedemnastocalowym problem ten powinien zniknąć jeszcze szybciej), w grze zdarzają się jeszcze wstawki filmowe. I to dopiero prawdziwa tragedia. W dodatku nie pomaga na nią nawet parodniowe granie. Bo problemem nie są tu widoczne piksele, a _straszne_ rozmycie obrazu. Już Final Fantasy VII wyglądało o niebo lepiej. A o VIII nawet nie będę wspominał! Niebo a ziemia! Można sobie tylko zadać pytanie, czy ktoś z producentów oglądał je po konwersji. Śmiem twierdzić, że nie, inaczej coś by z tym fantem zrobiono.

I choć w RPG-ach grafika nie jest wcale najważniejsza, inaczej kto kupowałby kolejne części Might & Magic czy Wizardry, przykro patrzy się na tak spie... przy przenoszeniu tytuł. Na telewizorze (który ma przecież dwadzieścia dziewięć cali!) wygląda bowiem świetnie, a na znacznie mniejszym monitorze... w każdym razie dużo gorzej.



Jakość konwersji

W dodatku na filmiki w żaden widoczny sposób nie wpływa zmiana rozdzielczości na wyższą - jak były rozmyte, tak są, nawet przy standardowym obecnie 1024 x 768. Na szczęście zdarzają się rzadko, a 3D oglądane przez większość trwania gry wraz ze wzrostem rozdzielczości prezentuje się coraz lepiej. Problem jedynie w tym, że jakoś nie zadano sobie trudu, by tę grę zoptymalizować. Wystarczy, że na ekranie pojawi się więcej postaci lub jakieś bogatsze wnętrze, by zaczęła niemiłosiernie skakać! Można by to wprawdzie zrzucić na dość słaby jak na dzisiejsze standardy sprzęt (PIII650 i GeForce), ale taki Dungeon Siege chodzi na dokładnie takim samym po prostu cudownie, a wygląda przecież o niebo lepiej!

Równie niepoważnie twórcy konwersji podeszli do sprawy sterowania. Jeśli jeszcze ktoś ma joypad, nie będzie miał problemu, ale przy próbie gry na klawiaturze... Jest to bowiem możliwe jedynie w przypadku, gdy zgodzimy się na standardowe jej obłożenie. Bardzo niewygodne niestety. Można je wprawdzie zmienić, ale w tym momencie możemy zostać odcięci od możliwości poruszania się po menu! Zmusza się więc nas do używania jedynego słusznego obłożenia, a jedyne, co grę ratuje, to fakt, że w zasadzie, gdy człowiek przyzwyczai się do tego, nie stanowi ono większej przeszkody, by cieszyć się grą.

Grandia III?



Może nie III, ale tandem Game Arts (twórca) i Enix (wydawca) następną Grandię już popełnił, ale zwie się ona Xtreme. Dlaczego nie III? Oficjalnie nikt tego wprawdzie nie powiedział, jednak wystarczy chwilę w nią pograć (niestety - w chwili obecnej jedynie na PlayStation 2), by posunięcie to okazało się jak najbardziej jasne. Otóż Xtreme nie jest wcale kolejnym epickim RPG-iem z wciągającą fabułą, a zwykłym Hack & Slashem! Wprawdzie H&S wcale nie musi być zły - vide takie na przykład Diablo, Icewind Dale czy ostatnio Dungeon Siege, ale w wydaniu konsolowym... Problemem jest przede wszystkim brak save'u w dowolnym momencie, co przy potężnych lochach i hordach przeciwników staje się bardzo poważnym uniedogodnieniem. A jeśli dodać do tego jeszcze brak mapy świata, tylko dwa miasta (reszta to podziemia!) i zredukowany do minimum rozwój postaci... Cóż, jakoś specjalnie na konwersję na PC-ta nie oczekuję...

Warto, nie warto?

W zasadzie trudno jednoznacznie powiedzieć. Zwłaszcza po premierze Dungeon Siege'a, choć to w sumie zupełnie inne RPG-i. Tak się jednak złożyło, że miały premierę niemal w tym samym czasie, a co za tym idzie - bardzo wielu graczy będzie się zastanawiało, w co pograć. A sam mogę powiedzieć, że - przynajmniej w moim przypadku - nie byłaby to niestety Grandia. Aż do momentu, gdy nie znudzi mi się Dungeon Siege, w zasadzie żadna inna gra nie jest w stanie oderwać mnie od komputera. Nawet z dawna wyczekiwany Jedi Outcast, czekający obecnie lepszych czasów.

Załóżmy jednak, że ma się już fascynację grą Chrisa Taylora za sobą. W takim razie Grandia II staje się całkiem interesującym sposobem na spędzenie wolnego czasu. Wprawdzie graficznie - jak na obecne pecetowe standardy - nie powala, filmiki ma bardzo kiepsko przekonwertowane, w dodatku cierpi na problemy ze sterowaniem, ale... ale i tak jest to obecnie najlepszy japoński RPG dostępny na PC-cie. I choćby już z tego powodu warto się nim zainteresować! Ma bowiem ducha konsolówek, standardowe dla nich rozwiązania graficzne, bardzo przyjemnie rozwiązaną walkę i całe mnóstwo przedmiotów, którymi można podrasować postacie.

Do tego dochodzą świetne dialogi między postaciami, duża różnorodność ich charakterów, superwykonane portrety ilustrujące ich mimikę w czasie rozmów - ech, postacie tu żyją, mają własne problemy i czekają na odkrycie tajemnic. Taaa, jeśli ktoś lubi RPG-i nastawione na fabułę, powinien się mimo wszystko nad Grandią poważnie zastanowić. A jeśli w dodatku kocha japońskie klimaty... cóż, decyzja jest w takim przypadku oczywista!

CDA

INFO

7

Producent: Game Arts ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft ■ **Internet:** http://grandia2.ubi.com/ ■ **Wymagania:** PII 300, 64MB RAM ■ **Akcelerator:** tak


■ typowy japoński mangowy RPG! ■ odpowiednio zagmatwana fabuła ■ dobrze zarysowane postacie ■ interesująca walka


■ słaba jakość konwersji na PC

Typowy, japoński, mangowy RPG na PC!

GATUNEK: RTS

Warlords™ Battlecry II™

Tuli a.k.a. Eld

Opisując wrażenia z giercowania w wersję beta Warlords Battlecry II wpadłem na iście diabelski plan. Mianowicie postawiłem sobie za cel napisanie tego artykułu tak dokładnie i wyczerpująco, by osoba opisująca pełną wersję nie bardzo miała o czym pisać. Czasem lubię zrobić komuś na złość - i uśmiech rozkwitł na mej twarzy, kiedy pomyślałem, jak to któryś z kolegów będzie się pocił nad wymyśleniem czegoś oryginalnego.

Widać fortuna tym razem mi jednak nie sprzyjała, gdyż recenzja Warlords Battlecry II trafiła się... właśnie mnie. I zamiast naśmiewać się z jakiegoś nieszczęśnika, samemu przyszło mi się męczyć.

Z czym to się je, czyli jadłospis smoka-smakosza

Cóż takiego jadają smoki w świecie Etheria? Ma się rozumieć, oprócz tradycyjnego menu, jakim są dziewice. :) Otóż smoki lubią pograć w Battlecry II, wybierając którąś z dostępnych opcji: scenariusz, kampanię lub grę wieloosobową. Dostępny jest również całkiem dobry edytor, pozwalający na stworzenie nowych map. Najważniejsze jednak są kampanie. Do wyboru aż dwanaście ras, choć po prawdzie niektóre zbytnio nie różnią się między sobą. Jaka jest - przykładowo - różnica pomiędzy bohaterami mrocznych elfów a leśnych elfów? Teoretycznie może być spora, bo przecież obok rasy wybieramy klasy i bohaterowie cały czas mogą rozwijać się w różnych kierunkach, lecz mimo wszystko to tylko strategia, a nie erpegie, zatem wybierając rasę, bardziej należy kierować się słabymi i mocnymi punktami


Walka o ten most może okazać się kluczowa dla misji.

jednostek rasy niż umiejętnościami bohaterów. Z drugiej jednak strony, przypatrzmy się oddziałom, np. wyższych elfów i mrocznych elfów. Większość jednostek pokrywa się ze sobą. Tak czy inaczej twoje zadanie jest jasne i banalnie proste: zdobyć władzę nad światem Etheria, a jaką to uczynisz rasą, nie ma większego znaczenia.

Podbijaj, walcz, czaruj

Czytelnicy, którzy mieli do czynienia z pierwszą odsłoną Battlecry oraz czytali moje wrażenia z gry w wersję beta, wiedzą, że mamy do czynienia z dość standardowym erteesem. W dodatku autorzy sequela postawili raczej na rozbudowę pomysłów z części pierwszej niż wymyślanie czegoś nowego. Mamy tu zatem typowe dla erteesów zadania w rodzaju "zniszcz wszystkich przeciwników na mapie", "zabij bohatera X" czy "wybuduj budynek Y", prowadzące i tak do zajmowania kolejnego terytorium. Poza tym znowu gromadzimy surowce (złoto, kamienie, metal i kryształy), ulepszamy jednostki, budujemy armię, zajmujemy kopalnie, walczymy... W sumie nic, czego byśmy nie znali z tysiąca innych erteesów. Jedyną zmianą na lepsze są świątynie i kaplice, po wejściu do których bohater może otrzymać quest. Wykonanie któregoś z nich i powrót do świątyni oznacza dla gracza nagrodę, jak chociażby dodatkowy oddział łuczników czy surowce. Mimo tak mało, czy może raczej braku, oryginalności produktu gra się weń wyśmienicie. Cóż, doświadczenie programistów procentuje. Udało im się stworzyć coś klasycznego, ale pozbawionego wad - i to decyduje o wysokiej grywalności. Owszem, po kilku godzinach takiej erteesowej sieczki człowiek ma dosyć - mimo wszystko zwycięża ten, kto naprodukuje więcej i lepszych jednostek, ale wszyscy fani erteesów nie powinni na to narzekać.


Widoki niczym w Egipcie. :)

Śliczna Etheria

Na potrzeby Battlecry II programiści stworzyli nowy engine, a wraz z nim piękny świat Etheria. Oczywiście jeśli można użyć takiego sformułowania po tym, co się widziało w Dungeon Siege'u. :) Tyle tylko, że to nie ten sam gatunek gier. Jak na ertees Battlecry II wygląda bardzo ładnie. Może nie tak jak Age Of Empires II, ale plansze są np. zróżnicowane (pustynia,

Mroczne krasnoludy - od wieków pozostają głuche na krytykę ich wynalazków mechanicznych. Są bardzo wolne i w zasadzie groźne tylko w obronie. Jednostki: Stone Golem, Firebomb, Flame Cannon, Hellbore, Bronze Golem, Engineer, Wraith, Shadow, Ballista, Battering Ram, Catapult, Wyvern, Dragon, Titan - Grond.

Leśne elfy - odłączyły się od wyższych elfów po wojnie domowej. Ich główną bronią są oddziały łuczników, natomiast ich wojownicy kiepsko walczą w zwarciu. Jednostki: Wisp, Ancient Wisp, Forest Guard, Gladewarden, Wood Rider, Druid, Treant, Dryad, Phoenix, Griffon, Sprite, Pixie, Dragon, Titan - Ironbark.

Orki - dyskryminowani przez inne rasy zielonoskórzy orkowie są szybcy, łatwo wydobywają surowce, a ich bazyliszki mogą zamieniać wroga w kamień. Słabą ich stroną jest niemożność reperowania siedlisk, a także słabe zbroje. Jednostki: Goblin, Kobold, Orc, Wolfrider, Ogre, Basilisk, Goblin Shaman, Troll, Giant, Bat, Harpie, Dragon, Titan - Gornak Elfeater.

Barbarzyńcy - łatwa do gry rasa. Jej jednostki nie kosztują wiele, a są nieźle wyszkolone. Niestety ich budynki i jednostki wolno powstają, do budowy potrzebują dużo kamienia, a ich wojska są słabe w obronie. Jednostki: War Dog, Rider, Minotaur, Reaver, Eagle, Pegasi, Dragon, Titan - Tempest.

Demony - nikt tak naprawdę nie wie, skąd pochodzą. Ich wojownicy są odważni, wszechstronni i bitni w walce. Ich bolączką są duże koszta produkcji. Jednostki: Quasit, Succubi, Firebat, Salamander, Summoner, Nightmare, Daemon, Harpie, Imp, Dragon, Titan - Balora.

Mroczne elfy - rasa ta przejęła od demonów złą naturę i obecnie toruje sobie drogę do władzy nad światem, skrytobójstwami, zdradzieckimi napadami etc. Do produkcji potrzebują dużej liczby kryształów i słabo bronią się. Za to ich zabójcy są śmiertelnie skuteczni. Jednostki: Spider Queen, Dragonliche, Wisp, Ancient Wisp, Dark Infantry, Dark Archer, Dark Rider, Sorceror, Assassin, Blackguard, Skeleton, Phoenix, Harpie, Imp, Titan - Kargoth.

Minotaury - przemoc jest esencją ich życia. Siła, wytrzymałość, upór i agresja czynią z nich dobrych wojowników. Ich piętą achillesową jest obrona ataków z powietrza. Jednostki: Minotaur Shaman, Minotaur, Basilisk, Catapult, Battering Ram, Minotaur King, Griffon, Bat, Dragon, Sheep, Titan - Skull of Sartek.

Ludzie - tani w budowie, a ich magowie miotają potężne czary. W zamian za to ciągle potrzebują złota i są wrażliwi na ataki z powietrza. Jednostki: Knightlord, Peasant, Pikemen, Squire, Mercenarie, Knight, White Mage, Red Mage, Black Mage, Eagle, Pegasi, Dragon, Catapult, Titan - Sirian.

Nieumarli - przegniłe ciała, skruszone kości i mroczne moce - tak właśnie prezentują się nieumarli. Produkcja ich oddziałów wymaga dużej ilości surowców oraz rozsądnego zarządzania, ale za to oddziały nieumarłych są wszechstronne i bitne. Jednostki: Bone Catapult, Doom Knight, Zombie, Skeleton, Wight, Slayer Knight, Liche, Wraith, Shadow, Vampire, Bat, Harpie, Dragon Liche, Titan - Lord Bane.

Krasnoludy - jak wiadomo, są to niskie, zwaliste istoty, które pałają głęboką niechęcią do elfów. Potrafią budować doskonałe machiny oblężnicze, ale są powolne i słabo opancerzone. Jednostki: Runelord, Dwarf Smith, Dwarf Runner, Dwarf Infantry, Dwarf Crossbow, Dwarf Berserker, Dwarf Lord, Earth Elemental, Ballista, Catapult, Battering Ram, Eagle, Griffon, Dragon, Titan - King Khalid.

Feye - najstarsza rasa w Etherii. Nawet elfy są od nich dużo młodsze. W zasadzie można by ich nazwać przodkami elfów - mają bowiem podobną do nich naturę, szybko się przemieszczają, produkcja przebiega sprawnie. Jednostki: Oakmen, Sylph, Spriggan, Faery Dragon, Banshee, Lightning Hawk, Sprite, Pixie, Pegasi, Dragon, Unicorn, Titan - Forestmaster.

Wyższe elfy - najbardziej rozwinięta intelektualnie rasa w Etherii. Mają znakomitych łuczników, mocną kawalerię, dobre jednostki latające i zdolności lecznicze. Do produkcji potrzebują jednak dużej ilości kryształów. Jednostki: Dragon, Wisp, Ancient Wisp, Iceguard, Longbow, Dragon Knight, Mystic, Unicorn, Moonguard, Phoenix, Pegasi, Titan - King Lunarion.


Oaza na środku pustyni wygląda bardzo malowniczo.

Battlecry II jest bardzo dobrą kontynuacją poprzednika. Umiejętnie rozbudowano rozgrywkę, wzbogacając ją kilkoma nowalijkami.



step, bagna, lasy, góry) i bogate w detale. Pięknie wyglądają ślady na śniegu czy piasku, także krew poległych wojowników. Od czasu do czasu pada śliczny śnieżek lub deszcz, a zapadający szybko zmierzch ukryje w ciemnościach mapę. Postacie wojowników wykonano z inwencją twórczą, jak i dbałością o maleńkie szczegóły. Przypatrzcie się minotaurom czy rycerzom. Prawda, że śliczni? Animacje nie sprawiają zawodu, choć myślę, że niektóre jednostki latające, jak np. pegazy, mogłyby poruszać się ciut lepiej.


Trup ściele się gęsto.

Orkiestrowa muza

Jakieś dwa, trzy miesiące temu, gdy z zapałem testowałem wersję beta, muzyka szalenie mi się podobała, lecz w tym czasie ukazało się Heroes Of Might & Magic IV oraz Dungeon Siege, a z tymi dwoma cudami muzycznymi mało która produkcja komputerowa może równać się. Aczkolwiek orkiestrowe dźwięki Battlecry II w dalszym ciągu uważam za wyśmienite i traktuję je jako jeden z najsilniejszych elementów gry. Muzyka, jaką słyszymy, to pomieszanie dźwięków orkiestry ze średniowiecznymi motywami celtyckimi. Głosy bohaterów, jednostek oraz odgłosy otoczenia i bitew są równie doskonałe. Postacie wypowiadają przeważnie kilka różnych kwestii i niektóre z nich pokazują, dźwiękowcy gry mają spore poczucie humoru.

Etheria dla wszystkich!

Jaki jest sprawdzony sukces na ertees? Dobre AI komputera, trochę elementów erpegie - jak czary czy doświadczenie, możliwość zbierania surowców w celu rozbudowy armii i werbowania jednostek, a do tego oprawienie wszystkiego ładnymi grafiką oraz dźwiękiem - i mamy hicior. Widać, doskonale o tym wiedzą programiści SSG, bo według tej recepty powstało Battlecry II. Polecam wszystkim fanom i nie tylko.

PS Jeśli nadal nie wiecie, co myśleć o Battlecry II i moja recenzja wydaje się wam zbyt lakoniczna, odsyłam do numeru kwietniowego, w którym dość obszernie pisałem o grze.


Zawsze warto ulepszać jednostki.

04/2002

INFO

8

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** http://www.ssg.com.au/wbc2 ■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/XP, 4xCD-ROM ■ **Akcelerator:** tak



- dużo lepszy od pierwszej części
- bardzo solidny RTS
- dużo ras, czarów, jednostek
- śliczna grafika i doskonały dźwięk

- w zasadzie nic oryginalnego

Klasycznie, ale z klasą!

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO. . .

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

Sklep internetowy TimSoft - Microsoft Internet Explorer - [Praca w trybie offline]

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

Adres http://www.timsoft.pl/

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY · Jesteś naszym 2640755 gościem · TimSoft

Sklep: 48 godzin · Pełny cennik · Nowości · Zapowiedzi · Hity · Dla dzieci · Po polsku · Edukacja · Koszyk · Moje konto · Jak kupować

Pomocna dłoń: Recenzje graczy · Kody do gier · Strony WWW · Porady · Patche · Dema gier · Recenzje · Solucje · Forum · Drivery

Inne: Prezenty · Kontakt · Strona główna

Prezenty i promocje do każdego zamówienia. SPRAWDŹ !!!

Mafia PL 2002-05-21 08:19:34

kategoria: gry • akcja • tpp
Zobacz też: opis • recenzje graczy (1)
Średnia ocena: 5.0/5
Najnowsza gra autorów przebojowego "Hidden & Dangerous". Dzięki niej będziesz mógł przenieść się do Ameryki lat trzydziestych, gdy miastami rządziły silne, doskonale zorganizowane bandy gangsterów[...]
Cena 95.04 zł W sprzedaży od 2002-07-31
Zamawiam

Warcraft 3: Reign Of Chaos PL 2002-05-21 08:19:33

kategoria: gry • strategie • rts
Zobacz też: opis • recenzje graczy (2) • strony WWW (7)
Średnia ocena: 5.0/5
Warcraft 3 należy do nowego gatunku wymyślonego przez Blizzarda. Określa się go mianem RPS (Role Playing Strategy). Stało się tak, dlatego że oprócz typowych elementów RTS, znajdziemy w niej rzeczy charakterystyczne dla RPG[...]
Cena 127.00 zł
Zamawiam
W sprzedaży od 2002-06-30

Najbliższe premiery i wznowienia:
1 Twoje Komiksy-Tom&Jerry PL 23.05.2002
2 Myth: Kodeks Absolutu (Total Codex)PL 23.05.2002
3 Eurofighter Typhoon PL 23.05.2002
4 SIM CITY 3000 PL 25.05.2002
5 Black & White Creature Isles PL 28.05.2002
6 Hugo: Tropikalna Wyspa PL 28.05.2002
7 Black & White PL + CREATURE ISLES (Gold Pack) 28.05.2002
8 Die Hard: The Nakatomi Plaza 28.05.2002
9 Airline Tycoon PL 31.05.2002
10 NBA 2000 31.05.2002

Najchętniej zamawiane gry

POLECAMY: CAR TYCOON
• zostań ekonomistą
• zarządzaj fabryką samochodów
kupuję · pokaż opis
cena 29.90 zł

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!!

partner internetowy GRY OnLine www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE®

(0-94) 346-11-59
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22czerwca 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl.
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-07 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

	Tytuł	Cena
	3D Gamemaker PL	69,99
	4 x 4 Evolution + Motocross Manias	49,00
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	49,90
	Age of Wonders 2 PL	69,00
	Age of Wonders PL + Clash PL gratis	49,00
	Age of Empire Coll Edition	179,00
	Agharta PL	24,90
	Airfix Dogfighter	29,90
	Airline Tycoon PL	69,00
	Airport Inc.	49,00
	Alice	44,90
	Alien vs Predator 2 + Pył gratis	99,00
	Alien vs Predator 2: Expansion Pack	49,00
	Alien vs Predator-Gold Edit	49,00
	Another War Edycja Specjalna PL. DVD	129,90
	Another War PL	99,90
	Apache vs Havoc	29,90
	Aquanox PL	49,90
	Arcanum PL	129,00
	Armored Fist 3	39,90
	Artur's Knights 2 PL	79,00
	Atlantis PL	29,90
	Atlantis 2 PL	49,99
	Atlantis 3 PL	79,99
	Atlantyda- Zaginiony Ląd	79,90
	Aztec PL	19,90
	Babyz	69,00
	Baldurs Gate 2 PL	159,00
	Baldurs Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.)	79,90
	Baldurs Gate: Saga -BGI + BG II + dodatki - 12xCD PL	159,99
	Baldurs Gate Srebrna Edycja PL	69,90
	Battle Realms PL	69,00
	Beam Breakers PL	49,90
	Beat up a Millionaire 2 PL	19,90
	Black & White Creature Isles PL	79,00
	Black & White PL	79,90
	Black & White PL+CREATURE ISLES	139,90
	BLADE RUNNER	45,00
	Blood Omen 2	139,90
	BROKEN SWORD II PL	45,00
	Brydż 3000 PL	79,00
	C&C Red Alert 2	79,00
	C&C Red Alert 2:Yuri's Revenge (dod.)	79,90
	Caesar 3 PL	49,90
	Capitalism 2 (Kapitalizm 2) PL	99,99
	Car Tycoon PL	29,90
	Catz 4	69,00
	Championship Manager 2001/02	139,00
	Championship Manager 3 + liga PL	39,90
	Chessmaster 8000	69,00
	Cywilizacja 2:Próba Czasu PL	49,90
	Civilization Call to Power 2	49,90
	Clive Barkers Undying	44,99
	Close Combat 5: Invasion Normandy	69,00
N	Codename: Outbreak PL	49,90
	COLIN McRAE RALLY	19,99
	Colin McRae Rally 2 PL	49,99
	Comanche 4	99,00
	Combat Chess	29,90
Z	Combat Mission PL	79,90
	COMMAND & CONQER:RED ALERT	45,00
	Command & Conquer: Renegade	129,00
H	Commandos 2	79,90
	Commandos: Behind Enemy Lines	39,90
	Conquest: Frontier Wars PL	69,00
	Cool Pool	49,99
	Corsairs PL	19,99
	Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,99
Z	Coś (the Thing) PL	129,00
Z	Counterstrike: Condition Zero	99,00
	Creatures 2	59,00
	Cue Club PL	29,95
	Cutthroats	34,90
	Cywilizacja 3 (Civilisation 3)	159,90
	Defender of the Crown (Obrońca Korony)PL	19,90
	Delta Force	39,90
	Delta Force 2	39,90
	Delta Force- Land Warrior	79,00
	Descent 3	19,90
Z	Destroyer Command PL	99,90
	DESTRUCTION DERBY II PL	19,90
	Deus Ex	79,99
	Devil Inside PL	19,95
	Diablo	49,90
	Diablo 2 PL	99,00
	Diablo 2 PL+Diablo1+Pan Zniszczenia PL	199,99
	Diablo 2 PL:Pan Zniszczenia (dodatek)	79,90
	Diablo Hellfire	19,90
	DIE BY THE SWORD PL	19,90
Z	Die Hard: The Nakatomi Plaza	99,00
	Dogz 4	69,00
	Droga do Eldorado PL	29,90
Z	DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00
Z	Duke Nukem Manhattan Project PL	79,00
	DUNE 2000.CD	45,00
	Dungeon Keeper 2 PL	45,00
N	Dungeon Siege	169,00
	Earth 2150- Lost Souls PL	39,90
	Earth 2140 + Misje PL	19,99
	Earth 2150 PL	24,90
	Earthworm Jim 3D PL	49,90
	Emergency PL	19,99
	Emperor: Battle for Dune	79,90
	Empire Earth PL	129,00
	Escape From Monkey Island	79,90
H	Etherlords PL	49,00
	Europa Universalis 2 PL	99,90
	Europa Universalis PL	29,90
	F-16 Aggressor	45,00
	F-22 Lighting 3	44,90
	F1 2001 (Formula 1 2001)	99,00
Z	F1 2002	129,90
	Fall Weiss 1939	39,90
	Fallout PL	19,90
	Fallout Tactics PL	99,90
	Faraon + Kleopatra PL	99,00
	FIFA 2002	129,00
	FIFA 2000	45,00
	FIFA 2001	79,00
	Flanker 2,5	69,90
H	Flight Simulator 2002 Professional	199,00
	Flight Unlimited 2	45,00
Z	Freedom Force	129,90
	FreeSpace : Wielka wojna PL	19,90
	Freespace 2 PL	29,90
	Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00
	Ghost Recon (Tom Clancy's) PL	99,00
	Giants: Obywatel Kabuto PL,Extra Gra	29,90
	Gilbert Goodmate PL	69,00
Z	Global Operations	129,90
H	Gorasul: Dziedzictwo Smoka PL	29,90
	Gorky 17 PL	19,99
	Gothic PL	99,90
Z	Grand Theft Auto 3 (GTA 3) + koszulka	99,00
	Grand Prix 3 PL	49,90
	Grand Theft Auto 2 PL (GTA 2)+koszulka	69,00
	Great Battles of Caesar, Aleksander & Hannibal	49,00
H	Half Life Generacja	129,00
Z	Harpoon 4	99,00
	Harry Potter i Kamień Filozoficzny PL	129,00
	Heavy Metal: FAKK 2 + Codename Eagl	49,00
	Heroes 3 + Armageddon' Blade + Shadow of Death	59,90
	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	29,90
	Heroes M&M 3: Shadow of Death PL	29,90
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	29,90
N	Heroes Of Might & Magic 4 PL	99,90
Z	Hidden & Dangerous 2 PL	99,00
	Hidden&Dangerous - Złota Edycja	69,00
Z	Hitchcock: Ostatnie Cięcie PL	39,90
	Hitman - Codename 47	79,00
Z	Hitman 2	139,90
	Homeworld Cataclysm	99,00
	Hopkins FBI PL	19,90
	House of the Dead	29,99
	Hugo - Magiczna Podróż PL	79,90
H	Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
	Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
	Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	59,00
	Hugo- Zaczarowany Dąb PL	59,00
H	Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL	79,90
	Hugo-Odorek i Boberek Na Lel. Olimp. PL	79,90
	Hugo: Tropikalna Wyspa PL	59,00
	Hype The Time Quest PL	29,90
	IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69,90
	IM1A2 Abrams	39,90
Z	Impcerator,Narodziny Państwa Środka PL	129,00
	Incubation PL	19,90
	Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
	Insane PL	19,90
	Iron Strategy PL	19,90
	Jack Orlando PL	19,99
	Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90
	Jagged Alliance 2 PL	24,90
	Jagged Alliance 2.5:Unfin.Business PL	19,90
	Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
	JSF (Joint Strike Fighter)	45,00
	Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów	25,00
	Kao Kangurek PL	49,00
	Kapitan Pazur PL	59,00
	Kiss Psycho Circus + Kiss Pinball	49,90
	Kleopatra PL	49,90
	Knights & Merchants 2: Peasants Rebellion PL	59,00
	Knights & Merchants PL	19,99
	KOHAN PL	49,90
	Konung: Legenda Północy PL	9,99
	Krzyżacy PL	79,00
	KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PL	19,90
	Kurczę Pieczone PL	19,90
	Kurka Wodna PL	19,90
	Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL	49,00
	Larry 7 PL	49,90
	Lego Alpha Team PL	99,00
	Lego Creator 2:Knights Kingdoms PL	99,00
	Lego Creator PL	49,95
Z	Lego Footbollmania	99,90
	Lego Legoland PL	99,00
	Lego Loco PL	49,95
Z	Lego Racer 2	99,90
	Lego Racer PL	99,00
	Lego Rock Raiders PL	99,00
	Lego Stunt Rally PL	99,00
	Lemingi Rewolucja PL	49,99
	Liath-World Spiral PL	24,90
	Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00
	Lomax PL	49,00
	Longest Journey PL	49,90
Z	Lord of the Realm III (3) PL	99,00
Z	Mafia PL	99,00
	Majesty PL	49,95
Z	Matt Hayes Fishing PL	129,90
	Max Payne PL	99,00
	MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,90
	MDK PL	19,90
	Medal of Honor	129,00
	Messiah PL + płyta z muzyką	19,90
	Midnight Racing PL	19,90
	Might & Magic VII PL	19,90
	Might & Magic VIII PL	24,90
	Millenium Racer	19,99
	Monopoly Tycoon	159,90
	MORTAL KOMBAT 4	39,90
H	Mortyr PL	24,90
	MOTO RACER	29,90
	MOTO RACER 2	45,00
	Moto Racer 3	129,00
H	Myst 3: Exile PL	69,00
	Myth III: Era Wilka PL	69,00
	Myth- the Fallen Lords	39,90
	Myth: Kodeks Absolutu (Total Codex)PL	69,00
	Na Kłopoty Pantera PL	79,99
Z	Nascar 2002 Season	99,00
	Nascar Racing 2	21,00
	Nascar Racing 4	99,00
	NBA 2000	45,00
	NBA 2001	79,00
	NBA 99	39,95
	Need For Speed 4	45,00
	Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99
	NHL 2000	45,99
	NHL 2002	129,00
Z	Nina: Kroniki Agenta PL	19,90
	No One Lives Forever	79,00
	Nocturne	49,00
	Nox	45,00
	Oil Tycoon PL	19,99
	Oni + Spec Ops II gratis	49,00
Z	Operation Flashpoint Gold PL	79,90
Z	Operation Flashpoint Misje PL	24,90
H	Operation Flashpoint PL	59,90
Z	Operation Flashpoint Resistance PL	59,90
	Panzer Elite Specjalna Edycja PL	29,90
	Panzer General 3D	49,00
	Panzer General 3D: Scorched Earth	69,00
	Passage 3 PL	39,90
	Pearl Harbor PL	19,90
	Phantasmagoria 2	39,90
	PINBALL 3D Ultra	21,00
	Pizza Connection 2 PL	49,90
	Pizza Syndicate PL	19,99
	Planescape Torment: Srebrna Edycja PL	69,90
	Polska Gola + Pad Gratis PL	79,90
	Populous 3:The Beginning PL	29,99
	Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00
	Pro Rally 2001 PL	49,90
	Project IGI	79,00
	Przygody Rysia:Wyspa Miłości PL-18 lat	29,50
	Puzzle Station PL	39,90
	Quake 3 Team Arena	99,00
	Quake 3:Arena	99,00
	Quake: Ultimate Collection	179,00
H	Railroad Tycoon 2 PL	69,00
	Rainbow 6 Rogue Spear: Black Thorn PL	99,00
	Rainbow 6(SIX): Edycja Kolekcjonerska	129,00
	Rajska Wyspa (dodatek do Tropico) PL	49,00
	Rally Championship '99 PL	29,90
	Randka z Nieznajomą - (od 18 lat)	49,90
	Rayman 2 PL	29,90
	Rayman M PL	69,00
	Reah PL	59,90
	Reah PL DVD	59,90
H	Real War PL	49,90
	Red Faction	49,00
	Resident Evil 3	79,90
	Return to Castle Wolfenstein	169,99
	Return to Krondor	69,00
	Revenant	39,90
	Robbo Millennium PL	49,90
	Roland Garros	79,90
	Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,90
	Rune Złota Edycja	69,00
	S.W.I.N.E.	29,90
	Sacrifice PL	49,90
	Schizm PL	99,90
	Schizm PL wersja DVD	49,90
	Serious Sam PL	69,00
H	Serious Sam: Drugie Starcie PL	69,00
	Settlers 4 PL	99,90
	Settlers I PL	19,90
	Settlers II Gold PL	19,90
	Settlers 3: Srebrna Edycja PL	69,90
	Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
	Shogun PL	99,00
	Shogun Total War Warlord Edition PL	129,00
	Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00
	Silent Hunter Commander Edit.	49,99
	Silent Hunter II PL	99,00
	SIM CITY 3000 PL	45,00
	Sim City 2000	29,90
Z	Sim Golf Sid Meiers	129,90
	Sims Balanga+ Światowe Życie (dod.)	119,99
N	Sims PL	109,00
N	Sims PL + 3 dod. (Premium) PL	209,00
N	Sims Randka PL	79,00
	Sims Światowe Życie- dod. do Sims.PL	79,00
N	Sims Wakacje PL	79,00
N	Sims+Balanga+Światowe Życie (Total)PL	159,00
	Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
	Soul Reaver 2	129,00
	Space Hastle PL	29,95
	Speedway Championship	49,95
	Spiderman	159,00
	Star Trek: Away Team	49,90
	Star Trek: Voyager Elite Force	49,90
N	Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars PL	59,90
	Star Wars: Epis.I: Phantom Menace	79,90
	Star Wars: Epis.I: Racer -nowa cena	79,90
	Star Wars: Episode 1: Battle for Naboo	69,90
	Star Wars: Force Commander,CD	79,90
	Star Wars: Jedi Knight -Mysteries of Sith	79,00
N	Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast	169,90
	Star Wars: X-Wing Aliance	99,00
	Starcraft + Brood War	49,90
N	Starmageddon PL	49,99
	Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	50,00
	Sub Command	129,00
	Submarine Titans PL	19,90
	Sudden Strike PL	79,99
	Summoner	49,90
	Super Taxi Driver	29,00
	Superbike 2000	45,00
H	SWAT 3 PL	49,90
	Sydney 2000 - Olympic Games	79,99
	Szachy 1998 PL	19,90
	Szachy 2001 PL	69,00
Z	Tennis Masters Series PL	49,00
	THEME PARK	45,00
	Theme Park World PL	45,00
	Tomb Raider 1 Unfinished Business	39,90
	Tomb Raider 4: Last Revelation	79,00
	Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
	Tomb Raider II	39,90
	Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169,00
	Tony Hawk 2	99,00
Z	Tony Hawk's Pro Skater 3	169,00
	Toon Car PL	19,90
	Trade Empires PL	69,00
	Traffic Giant Gold PL	29,90
	Train Simulator	169,00
H	Tribes 2	49,00
	Troma Project PL	29,90
Z	Tropico 2: Zatoka Piratów PL	99,00
	Tropico PL - nowa cena	99,00
	Twierdza PL (Stronghold)	99,00
	Vampire the Masquerade: Redemption	49,90
	Virtua Cop 2	29,90
	Virtua Fighter 2	29,99
	Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition	49,90
Z	Warcraft 3: Reign Of Chaos PL	129,90
	Władca Balonu (kurka) PL	19,90
	Woody Woodpecker PL	79,90
N	World Cup (FIFA) 2002	139,90
	World War III PL	79,00
	Worms Blast PL	49,00
	Worms World Party PL	79,90
	Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
	Zeus: Pan Olimpu + Posejdon PL	129,00
	ZOO Tycoon	119,00

ORTOMANIA 39,99
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM 59,-
Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części:
ZADANIA - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami.
TESTY - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

ABC CHEMII 39,99
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii.
- Układ okresowy pierwiastków.
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności.
- Testy z całego zakresu chemii

Język POLSKI Liceum MATURA 49,99
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

HISTORIA+ GIMNAZJUM 59,-
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA**!

GATUNEK: CRPG

Might and Magic IX

Usagi

Nie jest tajemnicą, że od wydania szóstej części seria Might & Magic właściwie stoi w miejscu. Nie licząc niewielkich zmian technicznych, takich jak liczba bohaterów w drużynie, i osadzania fabuły w nowych światach z takimi jednostkami nie zmieniało się nic. Nie próbowano zastąpić sterowania - do którego przywykli gracze, nieznacznie ulepszano grafikę. Dziewiąta część sagi - Writ of Fate - miała być inna. Nikt nas jednak nie uprzedził, że gorsza.


...efekty świetlne jednak ujdą w tłoku

Writ of Fate rozpoczyna krótkie i - nie ukrywajmy - bardzo brzydkie intro, które na domiar złego niczego nie wyjaśnia. Nie znajdzie się też chyba nikt, kto zaprzeczyłby, że nie może równać się nie tylko z tym z Arx Fatalis, ale nawet wprowadzeniem do każdej części MM od szóstki włącznie. To jednak nie był koniec zmian na gorsze. Po intrze czeka na nas bowiem tworzenie postaci, które znacząco różni się od tego choćby z mojej ulubionej, szóstej części sagi. Do wyboru mamy tu czterech bohaterów, każdego jednak musimy tworzyć osobno. I tak, wybieramy rasę postaci z czterech dostępnych (Człowiek, Elf, Półork, Krasnolud), przy jego


Grafika a 'la '97...

profesji określamy, czy ma być magiem, czy wojownikiem, rozdzielamy punkty na współczynniki (takie jak siła czy umiejętności magiczne), przydzielamy dwie dodatkowe do dwóch głównych (np. rozbrajanie pułapek, magia światła, walka mieczem) i to wszystko. Mała liczba ras do wyboru i zagmatwany wybór profesji (o tym później) nie wróżyły zbyt dobrze rozgrywce.

Ta rozpoczyna się od lądowania drużyny w miasteczku na niewielkiej wyspie. Jest to także pierwsza możliwość przyjrzenia się zarówno możliwościom engine'u gry, jak i jej grafice. Co do tych pierwszych - Writ of Fate bazuje na systemie LithTech, stworzonym na potrzeby gier FPP (m.in. Aliens vs. Predator 2, No One Lives Forver), który, jak się okazuje, sprawdza się całkiem nieźle także w RPG. Z grafiką już nie jest tak dobrze. Być może jeszcze rok czy dwa lata temu nie odstawałaby znacząco od normy - jak na czasy obecne jest już, hm... historyczna? Nieruchome niebo, powtarzające się tekstury, mało urozmaicone plansze. Pozostawmy jednak kwestię oprawy graficznej na boku - nie ona przecież jest w RPG najważniejsza: wróćmy do naszej drużyny, która właśnie rozmawia z miejscowymi i później znów wypływa w morze...

Walka się zaczyna

Po krótkim filmiku, w którym łódź zostaje roztrzaskana, budzimy się na małej wysepce. Wrak naszej łajby jest gdzieś w wodzie, przed nami zaś pasmo lądu. Kilka kroków do przodu i czeka nas pierwsza walka - ze szkieletem. I tu obserwujemy kolejne zmiany - całkowicie przemodelowany system walki. W poprzednich częściach potyczki wymagały przełączenia trybu walki na turowy, co było wygodne i nie wprowadzało niepotrzebnych elementów zręcznościowych. W przypadku Writ of Fate jest zupełnie odwrotnie - tzn. możemy włączyć turowy tryb walki, ale jest on zupełnie nieefektywny! Naprawdę lepiej pobawić się w Quake'a, czyli strafe'ować wokół przeciwników i przez cały czas razić ich strzałami z łuku. Takie rozwiązanie może się podobać, ale na mnie nie zrobiło zbyt miłego wrażenia. Cóż, de gustibus non disputandum est.

Quest

Dalej jest już bez niespodzianek: przemierzamy wysepkę i zabijamy potwory do momentu, gdy natrafimy na pustelniczkę, która zadaje nam - uwaga - główny quest w grze. Tutaj dowiadujemy się, co dzieje się na świecie: że persona non grata w tej krainie, zły Tamur Leng, chce podporządkować sobie całe królestwo, a ty jako wybraniec musisz przekonać władców sześciu największych miast, by stanęli wspólnie w jednym szeregu do krucjaty. Opowiedziana w takim skrócie historia nie brzmi być może zbyt atrakcyjnie, jednak - unikając psucia zabawy - w późniejszym okresie gry zaczyna być naprawdę nieźle!



Wróćmy jednak do naszej drużyny, do której właśnie próbuje dołączyć pierwszy enpis. Ciekawe, że tuż obok niego znajdują się szkielety, jednak za nic nie chcą go zaatakować. I gdzie ten klimat z poprzednich dwóch części, w których humanoidy walczyły z hordami potworów o życie?! Takich NPC-ów będziemy mogli przyłączyć jeszcze dwóch, jednego za darmo, drugiego za pewną pensję oraz odsetki od znaleźnego. Dodatkowe postacie przydają się w drużynie, bowiem walczą wraz z nią, rzucają czary i pomagają. Nie mamy mimo to wglądu w ich umiejętności czy charakterystyki.

Z rozmowy z naszym nowym przyjacielem dowiedzieliśmy się, że na wyspie rozplenił się szkielety - i nie będziemy mogli jej opuścić, dopóki wszystkich nie wybijemy

Tyleż dobrego co i złego



Miasto ciche i bezludne

do nogi. W ten sposób - wbrew woli - przyjmujemy pierwszy subquest. Chodząc po wyspie trafiamy na arcytrudną, aż niemożliwą do przebicia się fortecę, znany nam domek starowinki, zamknięte drzwi, do których nie mamy klucza, oraz - wreszcie - małą wysepkę, na której znajduje się świątynia mroku, czyli rzeczona wylęgarnia szkieletów.

Adventure Playing Games?

Tu, torując sobie drogę łukiem oraz mieczem, pokonujemy zło w jego zarodku i niestety nie możemy wejść do świątyni - autorzy nie przewidzieli tej opcji. W tym też momencie okazuje się, że przynajmniej pod tym względem gra ma więcej z przygodówki niż z RPG. Zadanie bowiem polegało na tym, by pójść do pustelniczki, dostać od niej klucz, tym otworzyć wielkie wrota, o których pisałem powyżej i... wystrzelić z działa wprost w kaplicę. Takich questów, niestety, będzie więcej, ale to dopiero początek naszej drogi...

Powiesić kartografa!

Wreszcie trafiamy do miasta. Ściślej - pod jego mury, w miejsce, gdzie lata wiele Gigantycznych Ważek gotowych zabić wszystkich zbliżających się podróżników, jednak władz miasta wyraźnie to nie interesuje. Samotnie wybijamy wszystkich oponentów, mijamy mury, włączamy mapkę, żeby lepiej zapoznać się z tym miejscem i...? Szok! Mapa, mimo iż bardzo ładna, jest po prostu kompletnie nieczytelna. Niczego, drogi graczu, z niej nie dowiesz się. Możesz jedynie zorientować się, jaki kształt ma owo miasto, do którego przybyłeś! Żeby było jeszcze ciekawiej, wszystkie skwery, bulwary zaznaczane są tak jak budynki, natomiast ważniejsze miejsca, jak np. zejście do podziemi czy fontanna, nie są oznaczone wcale! Nie ma też możliwości przewijania mapy ani możliwości wprowadzenia własnych notatek w celu zaznaczenia, dla przykładu, ważniejszych pomieszczeń! Zgroza, zwłaszcza gdy przywoła się rozwiązania z poprzednich części tej serii, choćby zaznaczanie wszystkich, bez wyjątku, miejsc podczas poznawania miasta (część IV, V) czy też informacja o budynku (część VII). Wyraźny regres, ale obejrzyjmy dokładniej miasto.

Miastowe życie

Na pierwszy rzut oka zdaje się duże, jednak szybko okazuje się, że jest to wrażenie całkowicie złudne. Do większości budynków bowiem nie da się wejść, a te, w których można zawitać, sprawiają wrażenie opustoszałych oraz bardzo prosto urządzonych. Dzieje się tak, gdyż na ulicę wyszli między innymi nauczyciele, którzy w poprzednich częściach spokojnie mieszkali w domach czy też w namiotach. Mimo to nie jest tak źle: mamy sklep magii, bank, gospodę, kuźnię, świątynię - czyli większość tego, czym raczyły nas poprzednie części. Mamy także ludzi, którzy zlecą nam pierwsze questy, takie jak znalezienie zdrajcy stanu oraz odzyskanie skryptów Ludwika Vaana w podziemiach Beth Oven. Po udanych zakupach, z nowym rynsztunkiem oraz zakupionymi czarami jesteśmy gotowi wejść do podziemi. Wcześniej jednak przydałoby się założyć na siebie poszczególne elementy wyposażenia oraz nauczyć się posługiwania się czarami.

Cięższą podajcie mi zbroję!

To pierwsze rozwiązano w całkiem nowatorski sposób. Na sylwetce bohatera rozmieszczamy odpowiednie części ekwipunku (jak po części VI), reszta przedmiotów jest - po kolei - przedstawiona w oddzielnej tabelce. Można je dzielić na broń, zbroję, przedmioty magiczne itd. (jak do części VI). To rozwiązanie wywarło na mnie naprawdę pozytywne wrażenie. Wszystko mogłem uporządkować i jeżeli czegoś potrzebowałem, szybko to znajdowałem w odpowiedniej tabeli.

Poczarujemy?

Gorzej ma się kwestia czarów. Mamy podział na scrolle i czary wpisywane do księgi magii (jak poprzednio), ale problem zaczyna się, kiedy zechcemy wpisać dany czar. Magia bowiem podzieliła się na cztery szkoły: Elemental, Spirit, Light, Dark (czyli znowu regres, tym razem o pięć szkół magii) i żeby nauczyć się większości z nich, trzeba będzie znać dwie szkoły magii na odpowiednim poziomie. Absurd, który nie ułatwia gry, szczególnie kiedy dodać do tego podział na profesje. Chodzi tu o to, że gracz na początku nie ma określonej profesji - może ją jedynie zyskać lub zmienić dzięki nauczycielom bądź wypełnionym misjom. Drugi kłopot związany jest z poziomem wyuczonej umiejętności (np. strzelania z łuku, magii mroku), co zależy od danej profesji. Jakie umiejętności może mieć klasa zawodowa - nigdzie nie ma napisane. Jedynie podczas tworzenia postaci, a ściślej podczas wybierania umiejętności - pojawia się na temat wzmianka.



Rutyna

Po powrocie z podziemi otrzymamy odpowiednią ilość doświadczenia, pojedziemy do kolejnego miasta, dostaniemy następne zadania do wykonania i tak dalej, i tak dalej - aż do końcowej rozprawy. Wydaje się to mało ciekawe, mimo to system lokacji różnych podziemi (czasami niestety aż za bardzo przekombinowanych) oraz przede wszystkim fabuła sprawiają, że mimo wszystkich wad z zainteresowaniem gra się dalej.

Gra nie jest zła, jednak liczba ciekawych innowacji (takich jak system walki, ustalanie formacji, czyli jednostek, które atakują w pierwszym szeregu i które bronią się, nowe metody czarowania) jest równa liczbie rzeczy wtórnych, do których jednak przyzwyczailiśmy się (beczki z napojami, alchemia, acromage, które towarzyszyło nam od VII części, szkoły magii). Zaś zalety (świat, klimat M&M, muzyka) równoważą się z wadami (przestarzała grafika, takie same sylwetki NPC-ów i wrogów, skomplikowane niektóre podziemia). Jednak nie jest aż tak źle. W końcu dostajemy do ręki kolejną część cyklu M&M - z podobnym klimatem oraz ciekawą fabułą. Miejmy nadzieję, że dziesiątka będzie lepiej dopracowana niż ta wyraźnie nieukończona część. Ale póki co... Miecz w dłoń - i w drogę!



6+

Producent: New World Computing/3DO **Dystrybutor:** CD-Projekt **Wymagania:** Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Windows **Akcelerator:** 16 MB

- klimat znany z poprzednich części
- fabuła
- muzyka
- nowatorstwo niektórych rozwiązań

- przestarzała grafika
- długi, mało ciekawy początek gry
- wycofanie niektórych sprawdzonych rozwiązań

INFO

Tyleż dobrego co i złego

GATUNEK: AKCJA/SYMULATOR :)

Randez Vous z Nieznajomą



Czarny Iwan

Oprócz fascynacji komputerami, męska populacja ma jeszcze inne zainteresowania. Wśród nich jednym z ważniejszych, a już na pewno - najprzyjemniejszych - jest płeć przeciwna zwana piękną.]

Niestety przesiadywanie całymi dniami przed komputerem raczej nie prowadzi do poznania interesującej dziewczyny. Z kolei tradycyjne miejsca spędu gromadzą również całe hordy adoratorów, których trzeba pokonać w nierzadko nierównej walce. Jeśli nie możesz zauroczyć dziewczęcia swoją zabójczą męską urodą, nie masz atutów w postaci wypchanego portfela i błyszczącego lakierem wozu, musisz liczyć na intelekt i umiejętność konwersacji.

18+ DLA DOROSŁYCH

Trening championów

Sprawdź, czy potrafisz zdobyć uznanie lub przynajmniej rozbudzić ciekawość nowo poznanej kobiety. Kołacze ci się po głowie obraz szczodrze wyposażonej przez naturę, atrakcyjnej dziewczyny, która spija słowa z twoich ust? Masz niepowtarzalną okazję znaleźć się w takiej sytuacji...

Cel jest jeden

Przede wszystkim zapytajmy: dlaczego pragniesz zauroczyć białogłowę? Możesz mieć cel jednoznaczny lub być długodystansowcem, któremu marzy się domek gdzieś na przedmieściach i gromadka rumianych dzieciaczków. Powiedźmy sobie szczerze: Randez Vous z Nieznajomą przygotowano na tę pierwszą okoliczność. Jesteś na froncie, a cel jest jeden. Musisz okrążyć przeciwnika, dostać się za linie wroga, zdobyć kwaterę główną. Cel uświęca środki.



Foto z oryginalnej, rosyjskiej wersji gry.



Zaczyna robić się gorąco!

78 minut randki z nieznajomą

Program rosyjskich programistów jest "symulatorem" składającym się z 78 minut sekwencji Full Motion Video z pięknymi Rosjankami w rolach głównych. Co prawda, ich uroda wydaje mi się nieco przechodzona - nie mogę jednak powiedzieć, że nie mają nawet odrobiny wdzięku.

Do trzech razy sztuka

Trafiasz do najmodniejszego lokalu w mieście i od razu natykasz się na trzy nieco znudzone piękności. Zmysłową i drapieżną Nataszę, chłodną i tajemniczą Oksanę, naiwną i nieśmiałą Anię(Anye). Musisz tak pokierować rozmową, abyś został z jedną z nich sam na sam i przekonał ją do "chwili zapomnienia" w twoich ramionach. Wbrew pozorom gra wcale nie jest pornograficzna, a jeśli by porównywać np. wyczyny Luli w jej filmowym imperium seksu, wydaje się wręcz niewinna. Choć trochę golizny (w dobrym guście) będzie.

Sposób na blondynkę

Podczas rozmowy - flirtu słownego z wybraną lub wszystkimi dziewczętami - musisz rozszyfrować zamiary dziewcząt. Ich wypowiedzi pojawiają się w dolnej części ekranu w postaci tekstowej. Proponowane odpowiedzi są różne - od kurtuazyjnych i kulturalnych, poprzez zaczepne, bezczelne, nawet głupie i zupełnie niesmaczne. Sukces mierzony jest w skali procentowej. Jeśli uda ci się doprowadzić do 60% skuteczności, dziewczyna rozbierze się i zatańczy tylko dla ciebie. Co będzie działo się przy 100-procentowej?...

Wielki Szu

Poza próbami uwiedzenia dziewcząt w programie pojawiają się również inne atrakcje. Można np. pójść z którąś do kasyna, zagrać w "rozbieranego durnia", oczko itd. Z Oksaną wybrać się na przejażdżkę samochodem po mieście, a potem do twojego mieszkania... Anya zaprowadzi cię do ciepłego i cichego saloniku, gdzie być może stanie się bardziej bezpośrednia. Z kolei Natasza okaże się dziewczyną odrobinę perwersyjną. Sam się przekonasz, albo i nie.

Gra słów, gra pozorów

Z tym jest właśnie kłopot. Jeśli powiesz coś nie tak, dziewczyna może cię zbesztać i wyjść. Metoda na "szybkiego Lopeza" na pewno tu zawiedzie. Z kolei jeśli będziesz się zbytnio ociągał, dziewczyna zacznie ziewać z nudów i też zostawi cię samego. Najbardziej wkurzająca jest chwila, gdy masz już dziewczę, że tak powiem "na widelcu" - i nagle niezręcznym tekstem niszczysz cały i z mozołem wypracowany podryw. Wówczas gra definitywnie kończy się i musisz zaczynać od początku.

Różowe landrynki

Oglądając lakierowane, bijące krwistą czerwienią i głęboką czernią pudełko z okienkiem, w którym widać solidną prezerwatywę firmy Durex (sic!), spodziewałem się raczej czegoś wulgarnego i niesmacznego. Muszę przyznać, że Randez Vous z Nieznajomą zaskoczyło mnie - program jest raczej erotyczny niż pornograficzny. Kojarzy mi się trochę z karcianą zabawą, tzn. Flirtem, chociaż tu efekt końcowy zabawy jest oczywiście zupełnie inny i że tak powiem, od razu rzuca się w oczy.

Trening czyni mistrza

Randez Vous z Nieznajomą można zakończyć na ponad 30 różnych sposobów, zatem - mimo że są to tylko interaktywne filmiki - nie odczuwa się tak silnie schematyczności oraz liniowości scenariusza. Oczywiście gdy wreszcie sfinalizujesz znajomość z każdą dziewczyną, gra traci urok, ale zanim do tego dojdzie, na pewno spędzisz przy niej kilka wieczorów (bo nie jest łatwo).



6

INFO

Producent: EXE Soft **Dystrybutor:** Manta **Internet:** www.manta.com.pl **Wymagania:** P 100, 16 MB RAM, Windows 9x, 2000, NT, XP, ME **Akcelerator:** tak

- drobne błędy językowe w tekstach
- przeciętna animacja intro
- niemożność przerwania tej animacji
- przeciętna jakość filmików

- spolszczenie dokonane przez... profesjonalistki
- możliwość ukończenia gry na ponad 30 sposobów

Nasze randez vous, tylko w wyobraźni

GATUNEK: SIM

TRAINZ

Pociąg do kolei, że się tak wyrażę, to przypadłość, od której chyba nie do końca zdołałem się uwolnić. Wprawdzie minęło już wiele lat od czasu, gdy musiałem po raz ostatni zbierać z podłogi rozdeptany przypadkiem wagon (dla zainteresowanych: czerwony DB Schlaffwagen, skala TT), jednak po dziś dzień żałuję, że nie załapałem się na recenzję Microsoft Train Simulatora... Dzięki temu jednak, że wtedy się nie udało, teraz miałem sporo radochy, widząc te tłumy zbierające się na peronie w oczekiwaniu na wtaczający się na stację Trainz .

gem

Niemal natychmiast po tym, gdy znalazłem się w kabinie pierwszego z trainzów, okazało się, że... to chyba nie do końca to, czego oczekiwałem. Mnie bowiem marzył się MSTS (czyli Microsoft Train Simulator) z nieprawdopodobną wręcz ilością przeróżnych składów, map, scenariuszy i dodatkowo edytorem, który pozwalałby wiązać je ze sobą nawzajem. Tymczasem pierwszym napisem z pudełka, jaki wpadł mi w oko, był 'collect, create, control', co na mowę naszych słowiańskich przodków przełożyć należy jako...

Zbieraj, twórz i kieruj

Zaanonsowany w ten sposób na okładce podział w niezmienionej formie, a więc także kolejności i niestety - znaczenia, przeniesiono do gry. Główne menu ukazuje zatem trzy główne sposoby zabawy w ramach Trainz: 'collector' (ściślej: 'my collection'), czyli kolekcjoner, 'surveyor', czyli planista (architekt?), wreszcie 'driver', a więc część, po której obiecywałem sobie najwięcej - maszynista. Pierwszy z nich pozwala zapoznać się z aktualnie posiadaną kolekcją wirtualnych modeli, zapoznać się z jego danymi technicznymi i miejscami, w których faktycznie można zrobić sobie z nim zdjęcie...

Kolejny - 'surveyor', pozwala wcielić się w całą armię geodetów, inżynierów i robotników odpowiedzialnych za linie kolejowe, które przecinają najpiękniejsze górskie plenery, bądź zapierające dech w piersiach zagłębia węglowe. W trybie tym również najpełniej przejawia się niezwykły wręcz potencjał i elastyczność (nazwijmy go po prostu brakiem ograniczeń) australijskiego studia Auran Jet engine! Innymi słowy: niezwykle prosty w użyciu i równie niewiarygodnie funkcjonalny edytor plansz możliwych później do wykorzystania w Trainz. Tworzenie w jego ramach polega dosłownie na "malowaniu" początkowo płaskiej planszy określonymi efektami - np. wypiętrzeniami terenu, jak i pokrywaniu niżej położonych obszarów wodą (można nawet ustalić poziomy wody w przyległych akwenach!), następnie zaś układaniu scenerii z gotowych elementów! Niezwykle też proste jest stworzenie z jego pomocą całych centrów kolejowych. Słowem: naprawdę nie powinno być problemu, by stworzyć, a właściwie złożyć dowolny z rzeczywiście istniejących kolejowych krajobrazów. A jako że Trainz udało się zdobyć licencję gmax - narzędzia pozwalającego na rozbudowę bazy obiektów o kolejne, stworzone w 3D Studio - możliwości są po prostu nieograniczone.







Uwaga!!! Jedzieeee.....







Jeśli jednak, w ramach 'surveyora', najlepiej przejawiała się elastyczność Auran Jet engine'u, dopiero w kolejnym, ostatnim dostępnym w Trainz trybie - 'driver', widać tak naprawdę to, do tworzenia jakich graficznych cudów jest on zdolny. Naturalnie radość z widoków wymaga naprawdę niezłego sprzętu (akc. graficzny przynajmniej czwartej generacji nie tylko mile widziany, ale wręcz niezbędny). Jednak jakość i zróżnicowanie scenerii obserwowanych z kabiny (lub jeśli taka wola, którejś z dowolnie ustawianych kamer), modeli i obiektów na planszach (tematy scenerii są trzy - Ameryka, Anglia, Australia) muszą budzić podziw. Naturalnie podział na wspomniane scenerie nie oznacza wcale, że nie jest możliwe mieszanie ich elementów. Dzięki temu właśnie możliwe jest eksperymentowanie - jak też wirtualni mieszkańcy świata Trainz zniosą widok wtaczającej się na którąś z brytyjskich stacyjek, np. znanej z amerykańskiego pudełka MSTS, pomarańczowej Santa-Fe, ciągnącej luksusową restaurację Pullmana i dwie węglarki...

Raczej zabawka niż symulator

Niestety nie sposób podczas omawianiu jakości grafiki nie zauważyć, że liczba lokomotyw i wagonów przejawia się także w ten sposób, iż część z nich dzieli kokpity, możliwości zaś wcielenia się, choćby na moment, w pasażera naszego pociągu nie ma wcale. Nie można nie wspomnieć także o tym, że również kierowanie nimi, nawet mimo, że istnieje coś takiego jak obsługa składu wyłącznie z kabiny maszynisty, nie przypomina tego znanego z Train Simulatora. Jest bowiem jakby mniej serio i niestety mniej zabawnie - w najprostszym ujęciu: tak jak w przypadku elektrycznych kolejek, polega na przekręceniu pokrętła (transformatora) w prawo, by jechać w przód, w lewo zaś - by jechać wstecz. Podobnie poważnemu uproszczeniu uległ cały system oznakowania świata, dzięki czemu byłem w stanie, nieświadom, że wypadałoby się zatrzymać, przebić się całym składem przez dwie przecznice za dworcem... Swoją drogą - jeśli już o kolizjach mowa, wydawać by się mogło, że zmiana zwrotnicy pod przejeżdżającym pociągiem) powinna się skończyć widowiskową katastrofą. Tymczasem jednak jedynym tego efektem jest... rozczepienie się wagonów - i koniec gry.

Grać?

Najpoważniejszym brakiem tego trybu, a poprzez to w znacznej mierze całego Trainz, jest jednak dopiero niemal kompletna bezcelowość tej zabawy. No bo faktycznie - zestawiamy skład, stawiamy go w którymś z punktów mapy i... nie bardzo wiadomo, co z tym wszystkim począć! Pewnie, można kręcić się po planszy, obserwując niemal przelatujący przez wąski mostek ponad wąwozem, nasz rozpędzony ponad wszelkie normy pociąg i zastanawiać się, czy się wykolei, czy nie, jednak - możecie mi wierzyć - wystarcza to na mniej więcej 7 minut. Żal, że znający przecież tak dobrze MSTS Auran (jest twórcą jednego z rozszerzeń do Train Simulatora) nie pokusił się o kilka 'activities' - zadań, choćby tak prostych jak "przejechać w czasie nie dłuższym niż X:YZ ze stacji A do B". Te, plus może nieco lepiej zorganizowany świat, uczyniłyby z Trainz produkt o ogromnej grywalności - może nawet lepszy niż MSTS. Jak na razie jednak Trainz jest niczym innym jak prezentacją możliwości i elastyczności Auran Jet engine'u. Może kolejne, tworzone przez Auran elementy świata Trainz, jak np. Trainz Boss (gdzie zarządzasz własną PKP, czy DB) bądź Trainz Pioneer, w którym wcielisz się w zawiadowcę ruchu, będą w stanie zainteresować przez nieco dłuższą chwilę...

Tym samym, przynajmniej jak na tę chwilę, Trainz jest grą, w której objawia się zbyt mało gry. Trainz natomiast sprowadza ideę rozrywki do tworzenia własnych krajobrazów, oglądania ich przez chwilę i... powrotu do edytora. Pewnie, że miło byłoby zobaczyć na wrocławskim Głównym luksusowego Pullmana, ale... jeśli chodzi o zabawę w kierowanie pociągami, na peronie I symulatorów pociągów wciąż stoi MSTS.

> **Jeśli nadal kochasz kolejki elektryczne, jeśli potrafisz czerpać radość z samego kolekcjonowania, zestawiania, podziwiania - Trainz jest niewątpliwie czymś dla ciebie. Wszystkich innych jednak uprasza się o odsunięcie od toru...**











Proszę odsunąć się od toru

Słowem: jeśli zdołałeś zachować dziecięcą fantazję i nadal kochasz kolejki elektryczne, czyt. przez twoją piwnicę, poddasze bądź sypialnię da się przejść wyłącznie wąską ścieżką wytyczoną pomiędzy elementami kolejowej dioramy, jeśli potrafisz czerpać radość z samego kolekcjonowania, zestawiania, podziwiania - Trainz jest niewątpliwie czymś dla ciebie. Podobnie jeśli w oknach zawieszone masz firanki z inicjałami PKP i jadasz w dworcowych bufetach - możesz uznać za uzasadnione poświęcenie Trainz kilku chwil. Wszystkich innych jednak uprasza się o odsunięcie od toru...



6

Producent: Auran ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.auran.com/trainz/default.htm ■ **Wymagania:** PII400, 128 MB RAM, akc. min. 16 MB ■ **Akcelerator:** tak

■ znakomity Auran engine ■ ogromna liczba lokomotyw i wagonów ■ fenomenalna grafika (na odpowiednio mocnym sprzęcie) ■ edytor!

■ za mało gry w tej grze

INFO

Codename: Outbreak

■ **Michał Łukasiewicz**

Jakiś czas przed premierą tej gry na stronach Manty, jej polskiego dystrybutora, pojawiła się nieskromna informacja. Stwierdzono w niej między innymi, że "tak dobrze przetłumaczonej gry FPP na naszym rynku jeszcze nie było". Pora sprawdzić, czy nie były to tylko czcze przechwałki i czy Outbreak rzeczywiście jest tak wspaniały.



Nocne polowanie...

Nie każdy zapewne pamięta, że Codename: Outbreak to dzieło naszych wschodnich sąsiadów - Ukraińców. Udało im się w całkiem interesujący sposób umknąć utartej konwencji FPP, dzięki czemu Outbreak nie trąci schematycznością. Po pierwsze, uzbrojenie - tutaj zamiast kilkunastu nieporęcznych broni, mamy tylko jedną, łączącą funkcje pistoletu maszynowego, karabinu snajperskiego, strzelby, wyrzutni rakiet i jeszcze kilku innych równie przydatnych narzędzi do zabijania. Druga sprawa - główny bohater. W C:O nie ograniczamy się do sterowania jedną postacią. Otrzymujemy kompana, którym domyślnie kieruje komputer, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by samemu podjąć się tego zadania. Fabuły przybliżać nie chcę. Lepiej będzie, jeśli będziecie poznawali ją stopniowo podczas wykonywania kolejnych misji.

Powróćmy jednak do tematu przewodniego - opisu jakości spolszczenia. Pierwszym istotnym testem dla zlokalizowanych tytułów jest intro. C:O PL zalicza ten sprawdzian na piątkę z plusem. Kwestie aktorów brzmią bardzo przekonująco, a moment, w którym jeden z żołnierzy zostaje "przedziurawiony", daje do myślenia kandydatom na komputerowych komandosów (w każdym razie tak było w przypadku mojej osoby). Trudno mi sobie wyobrazić, by można było tę właściwą scenę odegrać lepiej.

Spolszczone menu niczym nie ustępuje oryginalnemu. Polskie teksty są "trafione", a jakichś dużych baboli trudno się w nim dopatrywać. Z wyjątkiem jednego olbrzyma - w pewnym oknie dialogowym możemy ujrzeć taki oto tekścik: "Czy chcesz przerwać bieRZącą grę?" (sic!!!). Korekta ma prawo przeoczyć drobne niedociągnięcia językowe, ale na błędy ortograficzne tego kalibru powinna być szczególnie wyczulona - i tępić je z całą surowością. O innych literówkach - tych, które znalazłem, oraz tych, jakich nie udało mi się wytropić - mówił nie będę, bo jest ich tak mało, że wcale nie wpływają na odbiór. W ogóle do poziomu tłumaczenia zastrzeżeń nie mam. Jedynym mankamentem jest zastosowana czcionka. Często nie podkreśla ona odstępów między wyrazami, niekiedy - odwrotnie - sprawia wrażenie spacji w ich środku.

Pisałem już o zawodowym dubbingu w intrze. Nie inaczej jest w trakcie gry. Kwestie mówione reprezentują wysoki poziom i wyśmienitą klasę. W głosach żołnierzy (szczególnie naszych przeciwników) wyczuwa się wojskowe zacięcie. Odprawy tuż przed rozpoczęciem misji także nie rażą sztucznością. Warto w tym miejscu przypomnieć jedną z większych wad wersji angielskiej: fatalny akcent niektórych person. W edycji PL problem ten znika, co sprawia, że gra się znacznie przyjemniej. Czyżby więc buńczuczne zapowiedzi Manty stały się faktem? Niestety nie.

Czasami zdarza się tak, że skupiając się na czymś ważnym, zupełnie pomijamy rzeczy mniej istotne. C:O PL jest niezłym tego przykładem. Polski wydawca położył ogromny nacisk na jakość samej gry, traktując po macoszemu inne, może troszkę mniej znaczące elementy. Chodzi głównie o instrukcję. Co prawda, gracz znajdzie w niej wszystko co niezbędne, ale podano to raczej w mało atrakcyjnej formie. Język, jakim została napisana, nie pasuje do technicznej publikacji. Z jednej strony - gracz nie dowie się z niej, czym jest "programowy tryb wideo", a z drugiej - na siłę wciska mu się zupełnie zbędne informacje (np. obrazek flagi podpisany "to jest flaga" - wygląda po prostu śmiesznie).

Reasumując, Codename: Outbreak to porządnie spolszczona gra, którą powinien mieć w swym archiwum każdy amator FPP, ale mówienie o niej, że wytycza nowe granice możliwości, jest opinią - w moim mniemaniu - nieco na wyrost.

Błędy

Początkowo CD z polską wersją gry zawierał błąd biblioteki .dll, który powodował "wysypywanie się gry". Wszelako Manta wycofała cały nakład gry, zastępując go upatchowaną wersją. A jeśli zdążyłeś kupić felerny egzemplarz - na Cover CD jest już patch usuwający ten problem.



No żołnierzu, koniec warty!

POLONIZACJA

7+

Producent: GSC Game World ■ **Dystrybutor:** Manta Multimedia ■ **Internet:** www.codenameoutbreak.com ■ **Wymagania:** Win 95/98/ME, PII 266 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D, 4x CD-ROM ■ **Akcelerator:** co najmniej 8 MB


■ dobry dubbing (szczególnie w intrze!) ■ możliwość zmiany języka, w którym wyświetlane są teksty ■ przystępna cena


■ czcionka ■ rażący błąd ortograficzny w menu! ■ pozostaje pewien niedosyt...

INFO

Ma wzloty i upadki.

Wizardry 8 PL

Erpegi to, tuż przed przygodówkami, chyba najbardziej wymagający, jeśli chodzi o lokalizację, gatunek - i to nie tylko ze względu na ogrom zawartego w każdej szanującej się roleplayce tekstu. Zarówno klasa tłumaczenia, jak i inne elementy polonizacji (np. dobór głosów) stanowić mogą o "życiu lub śmierci" klimatu gry. A przecież nastrój to czynnik, który przyciąga do komputerowych gier fabularnych całe zastępy fanów odkrywania innych ciekawszych światów.

■ **CormaC**

GATUNEK: CRPG

Pamiętam, jak kiedyś - nie jestem już nawet pewien, kiedy miało to miejsce - strzelam, że dwa lata temu - recenzowałem pewną spolszczoną grę fabularną. Oryginał angielski był bardzo udany, zresztą podobnie jak cała seria (bo był to kolejny odcinek erpegowego tasiemca), dobrze znany i utytułowany. Wpadka zespołu polonizacyjnego okazała się jednak tak potężna, że gra przypominała sitcom. Przynajmniej mam takie wrażenie, że była to kwestia spolszczenia - bowiem nie wierzę, żeby w oryginale angielskojęzycznym NPC-om płci męskiej zdarzało się czarować gracza namiętnym kobiecym głosem, a błękitnookim białogłowom chrypieć jak pijący od wieku przedszkolnego troll. Wiem, że może to zbyt jaskrawy przykład okaleczenia gry, ale niewątpliwie te skrajne najmocniej działają na wyobraźnię.

Przejdźmy jednak do gry. Popełniona w polonizacji Wizardry 8 gafa wprowadza w osłupienie. Otóż nie da się wklepać polskich liter (!), co - gdyby nie patch - skutecznie uniemożliwiałoby ukończenie gry (!). Napotkane postacie nie reagują bowiem na słowa kluczowe wpisywane bez polskich znaków! Problem ten rozwiązuje właśnie patch, dostępny na stronie CD-Projektu, po zaaplikowaniu którego można wklepać "swiatynia" i rozmówca zacznie mówić o świątyni. Bug znika, ale niesmak pozostaje - jak można było wypuścić do sklepów grę za 99 złociszy z TAK WIELKĄ niedoróbką?! Zresztą to nie jedyne niedopatrzenie. Przykład? Proszę uprzejmie: "Obrażenia 9. Przyczyna: POISON". Przypuszczam, że takich kwiatków może być więcej...

Kwestia głosów postaci została rozwiązana tak, by nikt nie mógł przyczepić się do polskich lektorów. Otóż mamy tu do czynienia z wersją kinową - zatem oryginalna warstwa audio pozostała nietknięta; podmieniono tylko to, co pojawia się na ekranie. Dla mnie rozwiązanie takie ma olbrzymią zaletę, nawet jeśli na niektórych może sprawiać wrażenie zaledwie połowicznego spolszczenia.

Co do jakości tłumaczenia - generalnie jest ono na poziomie, jednak niektóre sformułowania niespecjalnie przypadły mi do gustu, zaś niektóre zahaczały wręcz o błędy stylistyczne. Przykład dla tych ostatnich stanowić może zdanie "Użycie, daje zastrzyk odnawiającej energii, który odnawia (...)" - nie dość, że tautologia na poziomie wypracowania piątoklasisty, to jeszcze podparta błędem interpunkcyjnym (jak można było postawić ten przecinek?!). Niezbyt "leżały" mi też "pantofle kolcze" (na ekranie widniało coś na kształt chodaków), "uporczywe oparzenia" i mój wojownik zapewniający mnie z twardym szkockim akcentem, że "spoko, możemy jeszcze wygrać".

Co pomyślę o tej jakże udanej kwestii, staje mi przed oczami obraz szkockiego górala z potężnym claymorem, w spodniach z krokiem w kolanach i na deskorolce. :)



Tłumaczenia jakże ważnych tu nazw wszelakiego oręża i pancerzy prezentują się nierówno - w niektórych przypadkach poradzono sobie zręcznie, z drugiej zaś strony, natkniemy się na wspomniane "pantofle kolcze" i kilka innych.

Ocena niska - za wpadkę z polskimi fontami. Niby jest patch, ale ja oceniam to, co dostaję ze sklepu. W przeciwnym razie trzeba by co jakiś czas uaktualniać oceny, bo przecież do wielu gier pojawiają się patche. Zwłaszcza że tu mamy do czynienia z wpadką niewybaczalną! I nie złagodzi jej prezent w postaci legendarnej Wizardry 7 Gold - choć niezwykle miły.

INFO

4

Producent: Sir Tech ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** www.wizadry.com ■ **Wymagania:** P 233, win 9x, 2000, Me, XP ■ **Akcelerator:** 8 MB


■ bardzo dobrze przetłumaczona instrukcja ■ pozostawienie oryginalnych kwestii mówionych ■ prezent w postaci Wizardry 7 Gold


■ nierówne tłumaczenia

Arthur's Knights

Rozdział II: Tajemnica Merlina

■ El General Magnifico

GATUNEK: PRZYGODOWA

Kilka miesięcy temu pisałem o grze Rycerze Króla firmy Cryo. Była to bardzo ładna gra przygodowa, znakomicie spolszczona przez tłumaczy z CD-PROJEKTU. W niedługo potem ukazała się angielska wersja drugiej części gry - Secret of Merlin. I oto CD-PROJEKT przedstawia nam za pośrednictwem dystrybutorów z firmy CENEGA drugą (spolszczoną) część gry.

Nie da się ukryć, że wiele po niej oczekiwałem... i jak to w wielu przypadkach bywa, lekko się rozczarowałem, choć moje rozczarowanie nie dotyczy spolszczenia. Tym, co nie czytali mojej poprzedniej recenzji (a są tacy?), przypomnę, że akcja gry toczy się w dwadzieścia lat po wydarzeniach będących treścią pierwszej części. Bradwen wraca do królestwa Atrebatów, by objąć rządy (ci królowie to mieli tupet: wyobraźcie sobie jakiegoś prezesa współczesnej korporacji, który wraca po bez mała ćwierćwieczu, by ponownie zająć się zarządzaniem). Tak czy owak nasz bohater pada ofiarą starej klątwy - a gracz musi wyplątać go z kabały, w jaką wpędzili naszego bohatera autorzy scenariusza.





Gra - jak niemal każdy z produktów Cryo - ma sporo walorów edukacyjnych, których nie straciła (a wręcz przeciwnie, wielu graczy uzna, że wzbogaciła się o nie) wersja polska. Wszystkie informacje encyklopedyczne, które z powodów... no, nazwijmy je pewnymi trudnościami językowymi, były stracone dla wielu z was. Teraz stają się dostępne - a ich zakres jest doprawdy imponujący. Już choćby z tego tylko powodu gorąco zachęcam do kupna gry. Polecam ją zwłaszcza rodzicom i krewnym, którzy niedługo (maj, a przy jego okazji wiadome prezenty dla dziewięcio- i dziesięciolatków) będą zastanawiać się, co by kupić synkowi (wnuczusiowi, chcrześniakowi) z okazji... no, nie będę jej wskazywał paluchem. Gra idealnie się do tego nadaje - jest kształcąca, zajmująca i bardzo ładna graficznie, na domiar wszystkiego nie ma przesadnych wymagań sprzętowych - patrz niżej. Ci, co lubią przygodówki, mogą podsunąć ten fragment recenzji pod wiadome oczy.

Lokalizacji dokonano BEZ podkładu głosów - to znaczy usłyszycie dialogi prowadzone w języku angielskim, ale teksty będą pojawiały się po polsku. Jest to rozwiązanie mające tyluż zwolenników, co przeciwników. Pierwsi będą się upierać przy stwierdzeniu, że nie wszyscy mają ochotę czytać przydługawe niekiedy (nie w tej grze!) dialogi i opisy sytuacyjne. Gra spolszczona ma być spolszczona w pełni, z dialogami i już. Skoro się powiedziało A, należy i beknąć (pierwszą część gry pięknie spolszczono, podkładając głosy bardzo dobrych aktorów).

Zwolennicy opcji drugiej (spolszczenie tylko napisów - jak w omawianym przypadku) upierają się przy stwierdzeniu, że skoro w oryginale podłożono głosy aktorów angielskojęzycznych (a niekiedy są to aktorzy znani i lubiani - John Rhys Davis podkładał głos w grach Lucas Arts), należy zachować klimat gry. I mają sporo racji - nasza telewizja na przykład potrafi zamordować dobry film, bo i Sean Connery, i Whoopi Goldberg, i Sylvester Stallone (żeby wymienić choć kilku) mówią czarownym głosem Macieja Gudowskiego. Na domiar wszystkiego elf, wróżka czy krasnolud mówiący czystą polszczyzną są niekiedy równie zabawni jak Indianin w niegdysiejszych filmach niemieckiej wytwórni Defa, uderzający się w pierś i odpowiadający wodzowi: 'Jawohl, mein Führer!'.



Rozwiązanie optymalne jest takie, jakie widziałem (i pasłem nim uszy) w grze MYST PL, w której gracz miał do wyboru cztery możliwości (angielskie głosy i napisy; angielskie głosy, polskie napisy; polskie głosy, angielskie napisy. I wreszcie polskie głosy i polskie napisy). Ale niewiele firm podchodzi do sprawy tak poważnie - zwłaszcza że w wielu przypadkach byłoby to oznaczało konieczność dodawania jeszcze jednego kompaktu z głosami aktorów.

Wracając do naszej pozycji - dystrybutorzy wybrali za gracza opcję drugą - ale może to i dobrze. Spolszczenie napisów jest rzetelne, choć może trochę niedbałe (strażnik przy bramie Ufington nazywa się Gawaine, nie Gawain, jak stoi napisane), ale w końcu 'nobody is perfect', jak powiedział starszawy milioner do Tony Curtisa w filmie "Pół żartem, pół serio".

Jedną rzecz muszę - gwoli sprawiedliwości - napisać. Gra nie za bardzo chce chodzić pod Windows XP. Zwolennicy nowoczesności mogą mieć kłopoty z jej uruchomieniem. To samo było z wersją angielską (sprawdziłem), więc nie należy za to kląć autorów lokalizacji, bo nie oni dali tu plamę - a nawet ostrzegli graczy, że nie da się gry uruchomić pod systemem NT (co dla w miarę "kumatych" jest ostrzeżeniem w zupełności wystarczającym). Jeżeli, drogi graczu, masz system XP, to albo zainstaluj starszą wersję Windows (którąkolwiek), albo daruj sobie instalację gry.

POLONIZACJA

7

Producent: Cryo ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** www.cdprojekt.info ■ **Wymagania:** Win 95/98/ME, PII 300, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** wskazany



■ "kinowa" lokalizacja



■ Gra nie lubi się z XP (choć to nie wina CDP) ■ kilka widocznych literówek (np. w imionach)

INFO

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

99 zł przystępna cena











grand theft auto III















Aby zapewnić Wam możliwość zagrania w GTA 3 tuż po światowej premierze gry, zdecydowaliśmy się wydać ją w wersji oryginalnej. Wkrótce potem będziemy dystrybuować łatkę spolszczającą grę (będzie ona dostępna za darmo m.in. na stronie firmowej).




patronat:

onet.pl CLICK!



Przedsprzedaż GTA 3 tylko w sieci EMPiK

Dla klientów, którzy zamówią produkt między 15.05.2002 a 03.06.2002 w prezencie GTA 2

■ **Mac Abra**

W "macabrycznych strategiach" powiedziałem o tej grze, że jest klasycznym przykładem na to, iż... cuda istnieją. Bo jak inaczej określić to, że istnieje gra (przynajmniej jej wersja na Amigę) z 1990 (a na PC z 1992 oraz '93) i już w momencie powstania jest mocno "do tyłu", jeśli idzie o ówczesne standardy dotyczące grafiki i dźwięku?



EMPIRE De Luxe

The wargames of The Century

To znaczy - to, że w ogóle istnieje taka gra, to jeszcze nic dziwnego. Ale powiedzcie, dlaczego jest ona ciągle "żywa", tzn. dlaczego wielu osób nadal w nią chętnie gra, nie bacząc na mnóstwo jej mankamentów? Powiedzcie, dlaczego tak wiele doskonałych i dopracowanych gier strategicznych wcześniej czy później traci na atrakcyjności i idzie w odstawkę, a ta staroć ciągle się trzyma - i nie nuży?



Nic - tylko cud

Albo może dowód na to, że gra bazująca na dobrym pomyśle i dobrze zrealizowana nie potrzebuje grafiki z fajerwerkami i to, że wygląda jak kiepsko zeskanowana z C-64, a ikony oddziałów mają wymiar 10 pikseli na 10 i są takie... "smętne", co więcej grafika w tle ogranicza się do trzech obiektów: morza, lądu i miasta, a muzyka sugeruje, iż jej autor skomponował ją (a właściwie dokonał konwersji fragmentu suity "Peer Gynt" Griega) w 15 minut od wypakowania świeżo kupionego PC-ta z możliwie tandetną kartą muzyczną - o niczym jeszcze nie świadczy?

Podstawowe Informacje

Empire jest bardzo rozbudowaną (rozmiarami) grą strategiczną, z elementami "działalności gospodarczej" (tzn. możliwa jest produkcja nowych oddziałów itp.). Jej główną zaletą jest bardzo przyjemna i prosta obsługa (z klawiatury albo z myszki). W Empire w jakiś karkołomny wręcz sposób połączono stosunkowo dużą komplikację zadań (zdarzało mi się wydawać rozkazy ponad 200-400 jednostkom w turze) z jednoczesnymi prostymi zasadami tak, że ich CAŁKOWITE opanowanie nie powinno zająć typowemu graczowi więcej niż pół godziny!

Możliwość losowego tworzenia pola walki sprawi, że każda partia będzie odmienna od poprzedniej, zaś gotowe zestawy map pozwolą odtworzyć walki w znanych nam realiach geograficznych. (Osoby ambitne i wybredne mogą natomiast tworzyć własne mapy; w grze jest rozbudowany edytor tworzenia pola walki.) Co prawda, losowa generacja kontynentów sprawia, że czasem jeden z





graczy jest faworyzowany korzystniejszym układem terenu i miast... Lecz nawet średnio inteligentny gracz, odpowiednio ustalając profil produkcji i przerzucając siły, może z łatwością zniwelować początkowe zaległości. W grze z reguły wygrywa lepszy - a nie ten, kto ma więcej szczęścia.

Grać możesz samodzielnie lub z kolegami, ponieważ gra daje możliwość ustalenia liczby graczy, przy czym komputer steruje kilkoma niezależnymi graczami komputerowymi. Bez



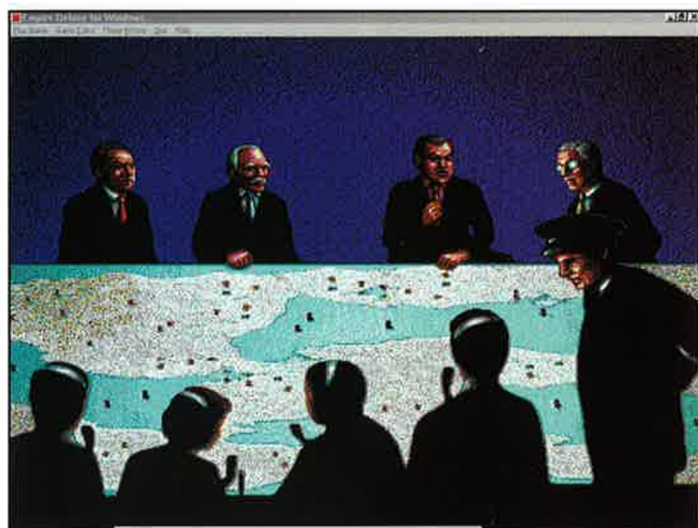
strachu, nie oszukuje - każdy z oponentów zaciekle walczy z KAŻDYM przeciwnikiem, niezależnie od tego, kto nim steruje. Ponadto (dla lubiących ułatwienia lub utrudnienia) możliwe jest płynne ustalenie parametrów efektywności produkcji i walki dla każdego gracza. Tzn. im wyższa efektywność, tym szybciej będą produkowane jednostki i tym większą szansę będziesz miał na zwycięstwo. Zwróć jednak uwagę, że im bardziej ułatwiasz sobie życie, tym bardziej spada twój ogólny ranking (jest odwrotnie proporcjonalny do stopnia efektywności). Oczywiście jeśli dasz fory przeciwnikowi, twój ranking wzrośnie!

Polem gry jest mapa o wymiarach rzędu 58 x 98 pól. Łatwo więc obliczyć, że mapa zajmuje ok. 5800 lokacji, a zatem jest naprawdę ogromna. 99,99% mapy jest pierwotnie koloru czarnego. Każde nasze posunięcie będzie odsłaniało jej kolejny fragmencik. Jednostki wroga rozmieszczono losowo, więc nigdy nie wiesz, skąd i kiedy nastąpi atak. Początkowo wszystkie pozostają neutralne (naturalnie za wyjątkiem tych, w których rozpoczyna się grę). Miasta neutralne wprawdzie bronią się przed atakiem, ale nie prowadzą działań zaczepnych i nie produkują jednostek. Miasta można zdobyć tylko atakiem z lądu lub też wysadzając desant z morza - prosto z transportowca. W każdym opanowanym mieście możemy zlecić produkcję danego oddziału. W miastach położonych w głębi lądu (tzn. niegraniczących z morzem) produkujemy tylko czołgi oraz lotnictwo. Każda z jednostek ma swój czas produkcji wyrażany w turach. Oczywiście im groźniejsza i potężniejsza broń, tym dłużej się ją produkuje. Wszelako po wyprodukowaniu pierwszej każda następna (tego samego typu) będzie tworzona już o ok. 15% szybciej niż "prototyp". Jeśli jednak zmienimy profil produkcji na inny typ jednostek, czas produkcji poprzedniego rodzaju jednostki powróci do pierwotnej wartości.



Sterowanie

Zachodzi jednak pytanie: jak dowodzić - idącymi niekiedy w setki (tak!) - oddziałami armii? Sprawa jest tak prosta jak interfejs gry. A tam mamy po prostu kilka grup rozkazów, w kolejnych menuskach na górnej belce. I tak np. tworząc mosty powietrzne (lądowe/morskie), które łączą kolejne miasta, możemy sprawić, że jednostka wyprodukowana na zapleczu całkowicie samodzielnie dotrze do linii frontu. W ten sam sposób możemy zmuszać nasze jednostki do patrolowania wyznaczonych tras lub grupowego przemieszczania się z miejsca na miejsce. Zaś jednostki będące w odwodzie możemy zwyczajnie "zamrozić" na wybrany przez nas okres. Tak potraktowane jednostki nie są uwzględniane w naszej turze ruchów (ale zaatakowane czy choćby zaalarmowane obecnością wroga automatycznie się "odmrażają").







JEDNOSTKI

Wersja podstawowa gry (do tego powrócimy, na razie nie zawracajcie sobie tym głowy) nie rozpieszcza nas liczbą dostępnych jednostek. Otrzymamy:

Czołgi - powolne i mało odporne na ataki lotnicze, lecz tylko za ich pomocą możesz zdobywać miasta.

Samoloty - doskonałe do zwiadu i zwalczania wszystkich rodzajów sił wroga. Musisz tylko pamiętać, by wysyłać je na odległość maks. 10 pól (przy założeniu, że mają powrócić do tego samego miasta), ponieważ inaczej ulegną rozbiciu z powodu braku paliwa.

Łodzie podwodne - broń trudna do wykrycia (lecz łatwa do zniszczenia). Bardzo groźny przeciwnik dla wszystkich okrętów wroga.

Niszczyciele - szybki, nieźle daje sobie radę z lotnictwem. Bardzo dobry do eskortowania cennych jednostek, osłony wybrzeża (patrolowanie) i misji zwiadowczych.

Krążownik - bez trudności zwalcza niszczyciele. Radzi też sobie z lotniskowcami, o ile wcześniej nie dopadną go samoloty. Może nawet atakować pancerniki, ale jego szanse są wówczas niewielkie. Niszczy też jednostki naziemne będące w jego zasięgu.

Transportowce - łatwe do zniszczenia przez lotnictwo i okręty wroga (w przypadku samolotów usiłuje stawiać opór). Jednak to jedyny sposób, by przenieść dywizje pancerne przez ocean.

Lotniskowce - potężna broń! Doskonałe do osłony konwojów, misji zwiadowczych i przygotowywania gruntu pod desant. Lotniskowiec to jak hetman w szachach!

Pancerniki - teoretycznie najpotężniejsza broń w grze (choć falowe ataki samolotów są dla niego śmiertelnie groźnie, a łódź podwodna może go uszkodzić jednym atakiem). Zwalcza tak jednostki nawodne, jak i naziemne (o ile są w zasięgu).

Uwaga! Omawiana tu gra Empire to wersja podstawowa. Jeśli uznacie, że to dla was za mało, możecie (paroma kliknięciami myszki) ją uzupełnić o dodatkowe jednostki: piechota, bombowce itd., możliwość bombardowania miast (spada wtedy ich efektywność produkcji) oraz wprowadzenie "uzdolnień" dla miast. (Miasto, które "lubi" produkować samoloty, zrobi to szybciej niż miasto, którego specjalnością jest inny rodzaj uzbrojenia itd.)

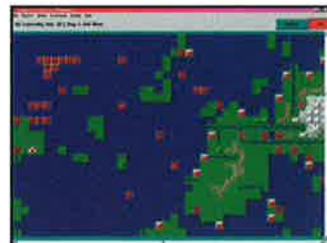
Algorytm walki

Tu niestety muszę ponarzekać. Jest on czasami ZUPEŁNIE bezsensowny. Tzn. myślę tu o obliczaniu wyników starcia. Niekiedy neutralne - a więc niezbyt silnie bronione - miasto niszczy kolejno naszych 5 jednostek, a wrogie (lub co gorsza - nasze) pada po jednym ataku jednego oddziału, mimo że w środku tkwiło z 10 jednostek. Jak się wydaje, liczba jednostek znajdujących się w miastach nie ma NAJMNIEJSZEGO wpływu na siłę jego obrony. Ponadto zdobycie miasta jest równoznaczne z rozformowaniem jednostki, która tego dokonała! Niekiedy transportowiec zatapia niszczyciela (!) lub strąca 3 kolejno atakujące samoloty, zaś niszczyciel tonie po ataku jednego samolotu... Nie można też wykorzystywać przewagi liczebnej, atakując wroga kilkoma jednostkami naraz ani też umieszczać więcej niż 1 jednostkę na danym polu itd.

Wynika to stąd, że pierwotnie Empire było grą planszową, gdzie decydujący wpływ na wynik walki miał rzut kostką. Tę stosunkowo dużą losowość gry "wmontowano" też w wersję komputerową.

Komputer usilnie dąży do zdobycia maks. liczby miast. Z lubością puszcza pozbawione eskorty transportowce do dalekich desantów na tyły wroga. Można też spotkać zapuszczające się daleko niszczyciele, atakujące niechronione transportowce. Jeśli dasz mu sporo czasu, ujrzysz ciągnące na ciebie konwoje inwazyjne...

W sumie komputer gra solidnie, choć bez polotu, na poziomie taktycznym. Jednak na poziomie strategicznym (przynajmniej jeśli idzie o operacje wojskowe) radzi sobie już kiepsko. Jego taktyka przypomina tę szachisty, który koncentruje się na zbijaniu jak największej ilości figur przeciwnika, a nie na daniu mata królowi. Tym niemniej gdy weźmiemy poprawkę, że komputer po prostu rzuca się na przeciwnika, nie dbając o resztę - to zabawa jest całkiem niezła, bo na swój sposób (szczególnie na poziomie ekspert) potrafi on nas nieźle wymęczyć.



I'm coming...

No i powiedzcie, czy jest normalne, że gram w to od 1990 r.? Że gdy znalazłem na Necie wersję na PC, dosłownie łezki mi się w oczach zakręciły, a wszelkie inne gry poszły w całkowitą odstawkę na jakieś 2 tygodnie? Dla mnie Empire jest grą kultową; taką, która NIGDY się nie nudzi. (Ale też wcale nie twierdzę, że gram w to non stop. Ot, kilka razy w roku poświęcam kilka dni na partyjkę.) Wszelkie niedostatki grafiki, dźwięku i AI nie mają tu dla mnie NAJMNIEJSZEGO znaczenia. Nic nie poradzę - sam się temu nieustannie dziwię. Dlatego dobrze wam radzę - albo ją omijajcie szerokim łukiem... albo przygotujcie się na kilka bezsennych nocy.



Wydawca: **White Wolf**
Wymagania sprzętowe: **Włączony PC**

GIWE[RA] MOJA MIŁOŚĆ

Duzi chłopcy kochają duże spluwy. Czasem także dziewczyny, ale głównie spluwy.

Znawcy tematu, jak choćby mama Wieśka z siódmej "be", mówią, że gry komputerowe to tylko strzelanie i zabijanie. Nie sposób z tym się zgodzić - takie postawienie sprawy jest trywializowaniem zagadnienia. Nie chodzi tu przecież o zabijanie, lecz o eksterminację na setki możliwych sposobów, ze zdecydowanym naciskiem na jak najbardziej krwawe i widowiskowe pozbawienie życia adwersarza (a najlepiej setek i tysięcy adwersarzy za jednym zamachem). I nie o zwykłe strzelanie... Jeśli chcesz postrzelać, idziesz do woja i zapisujesz się w kolejce do transportowca, który zawiezie cię w gościnne tereny Środkowej Azji czy innej Hercebośni. Kompa odpalasz nie po to, by sobie strzelać, lecz by robić wielkie "bum" z plugawym uśmieszkiem na ustach, najlepiej z kilku luf naraz, pławiąc się w siarczanym dymie i międląc w ustach soczyste mięsko nie całkiem poprawnej, choć słownikowej jak najbardziej, polszczyzny.

Giwera jest najistotniejszym czynnikiem frajdonośnym w grze. Wyobrażacie sobie Diuka Nukema pykającego iskierkami z kijaszka niczym jakiś, wybaczcie brzydkie słowo, Harry Potter? Ileż to razy, omawiając z kumplami pod trzepakiem najnowszą produkcję, przekrzykujecie się z entuzjazmem: "Słuchaj, a dorwałeś już tę rakietnicę/tesla guna/nożyce do żywopłotu (niepotrzebne skreślić)?".

Producenci gier znają wartość tych mrocznych obiektów pożądania, tych lśniących oliwą stalowych cacek - stąd też zanim pochwycisz w swe brudne łapska jakieś szczególnie atrakcyjne narzędzie zagłady, musisz swoje przecierpieć. Musisz brnąć przez kolejne poziomy uzbrojony w śmiechu warty otwieracz do konserw, zanim ujrzysz ów upragniony, wytęskniony i wypasiony na maksa "pacyfikator". Urok tej chwili jest niepowtarzalny - gdy masz już to coś, co zamienia hordy wrogów w zgrabne kupki popiołu, lżąc przy okazji ich protoplastów do piątego pokolenia wstecz, wtedy świat stoi przed tobą otworem (a dokładniej imponującą wyrwą na pół ekranu). Ty zaś, oświetlony gustownie multisourcingowym lightingiem dogorywających zgliszcz, stoisz dumnie po kostki w dymiących trzewiach adwersarzy i władczym gestem opędzasz się od panienek.

Intensywności tych doznań może sprostać jedynie uczucie zgoła odwrotne, kiedy to po wystrzeleniu ostatniego pocisku z superguna pozostajesz na placu boju odziany jedynie w harcerską finkę tudzież wątły samopał, którego żałosne "ping" czyni straszliwe spustoszenia we wrogich szeregach... rozrywanych na strzępy rzęsistym rechotem.

Jednak nie same rozmiary i śmiercionośny charakter narzędzia decydują o tym, czy dana broń przejdzie do legend graczy, czy też trafi na górną półkę w sali binarnej pamięci, gdzie po wiek wieków porastać będzie kurzem i rdzą. Idzie tu o magiczną kombinację cech i atrybutów: efektywność, prezencję, radość obcowania z produktem, integrację z klimatem gry i tę małą szczyptę czarodziejskiego proszku, który sprawia, że nasze danie nabiera owego egzotycznego, żelazistego posmaku. Każdy z tych składników jest ważny, ale dopiero po ich umiejętnym zmieszaniu otrzymamy iście wybuchową mieszankę - idealną maszynkę do trzebienia, personifikację zagłady.

Przed wami wybór legendarnych broni wszech czasów. Ale najpierw wyjaśnimy sobie kilka rzeczy. Po pierwsze, ten wybór jest zdecydowanie subiektywny. Nie będziemy udawać, że prowadziliśmy badania, rozsyłaliśmy ankiety, rozpisywaliśmy konkursy na najlepszą giwerę w dziejach FPP. Komu by się chciało... I tak z góry wiadomo, jaka będzie kolejność. A jeśli ktoś się z nią nie zgadza - jego prawo. Dyskusję skończymy definitywnie, zanim się rozpocznie, a oponenta obrysujemy kredą na podłodze. Jeśli w ogóle będzie miał jeszcze potem jakiś kształt. W końcu z giwerą nie da się dyskutować.

Po drugie, w naszej ocenie uwzględnimy wyłącznie żelastwo z oryginalnych produkcji - żadnych modów, dodatków i mission-packów. Dobry snajper nie potrzebuje poprawek. Jeśli autorzy nie trafili z pierwszego przyłożenia, pies trącał ich wnętrzności. Po trzecie wreszcie - tak, jesteśmy zdegenerowani do cna. Znajdujemy upodobanie w bebeszeniu, patroszeniu, druzgotaniu i innych metodach obróbki cyfrowej. No właśnie - cyfrowej. Jak bowiem doświadczalnie stwierdzono, każdy komputerowy gieroj, co to bez trwogi spogląda w czerwoną otchłań ekranu, mdleje jak wiotka panienka na widok byle juszki w realu. I o to z grubsza chodzi.

A zatem do dzieła! Oto nasz "top ten":



RY,



Nasz Redakcyjny ekspert, Serious Iwan, ma zaszczyt zaprosić Was do wędrówki po krainie, do której wstęp mają tylko prawdziwi twardziele.



Zdalnie odpalane ładunki z Operation Flashpoint. Skuteczne, rajcujące, choć niezbyt widowiskowe.

Co może być lepszego od rakietnicy z Quake III? Jak to co - złota rakietnica.



Ha, ha, ha! Widzisz? I co, miło ci teraz?



Zawsze można mieć nadzieję, że przeciwnik w końcu straci głowę.



Wow, ale fajowska giwera! Te, komandos, daj się też pobawić!

Broń biała

Broń biała? Broń Boże. John Romero mawiał, że lubi rozstawiać amunicję po kątach, bo "lepiej jest umierać strzelając, niż kopiąc i gryząc" - i ta uwaga winna starczyć za komentarz. Nawet miecz świetlny z "Gwiezdnych Wojen", marzenie każdego dzieciaka, daje radości akurat tyle, ile trzeba, by powiedzieć: "Wow, mam miecz świetlny". Skoro już jednak mowa o narzędziach wspomagających walkę wręcz, nie wypada nie wspomnieć o pewnym specjalnym urządzeniu, które zagościło w modzie They Hunger, stworzonym na bazie Half-Life'a. Panie i panowie: parasol! Być może chodzi tu o kontrast z prozaiczną i z gruntu nieszkodliwą naturą owego obiektu, ale przyznać trzeba, że okładanie wrogów na śmierć rączką parasola jest tak mrocznym i traumatycznym przeżyciem, że nawet boję się oddać je słowami. Już samo bowiem czytanie tych słów mogłoby wam, drodzy czytelnicy, wypaczyć psychikę.

Co u diabła?

W grach komputerowych znajdziemy kilka prawdziwie szatańskich wynalazków. I bez śmichów, moi drodzy, bo to poważna sprawa. Shadow Warrior wyrywał serca wrogom, by używać ich w walce z kolejnymi przeciwnikami. A laleczkę voodoo z kolejnych odsłon Blooda pamiętacie? Ale królem komputerowej rozwalki w diabelskich klimatach pozostanie tak czy owak Half-Life. Żywe, obce istoty w charakterze broni! To żukopodobne obrzydlistwo albo ten przerośnięty ślimak, co strzelał płonącymi osami. Co to, u diabła, było?

10 QUAKE III
ROCKET LAUNCHER

Już słyszę te protesty: "Co?! Tylko dziesiąte? Najbardziej miodna giwera na świecie, legendarna maszyna do produkcji fragów? Co to ma, Kuźma, znaczyć?". Po pierwsze, nie mów na mnie Kuźma. Po drugie i ostatnie - nasza lista, jak pamiętacie, dotyczy broni, które dają największą frajdę. Rakietnica z Quake'a - a dla ścisłości każda rakietnica od Dooma począwszy - jest po prostu koniecznością. Jeśli chcesz załatwić szybko jakąś szczególnie dużą paskudę albo sprostać sieciowym rywalom, wybierasz rakietę. Ale gdzie tu radocha?

Rakietnica jest po prostu narzędziem. Zgoda - dobrym i często niezastąpionym, ale tylko narzędziem. Gdy już wyrwie z twych ust jakieś "joj!", to tylko wówczas, gdy trafisz na grupkę zajętych sobą fragerów i możesz ich sprzątnąć z miejsca jednym strzałem. Ale bądźmy szczerzy - źródłem tej radości jest dobrze wykorzystana okazja, a nie broń jako taka. Radochą jest używanie piły łańcuchowej, ale nie rakietnicy. Rakietnica to chleb z masłem. Jednym słowem: żona - na pewno nie kochanka.

09 SOLDIER OF FORTUNE
MICROWAVE PULSE GUN

Cóż, giwery wydumane, niemające nic wspólnego z rzeczywistością, z reguły budzą śmiech na sali. Jedynym wyjątkiem na liście przyrządów emitujących zagadkowe promienie w kolorze buraczkowym lub seledynowym jest w tej mierze właśnie słynna "mikrofalówka" z SoF. Jej piękno polega głównie na skuteczności. Nie ma nic piękniejszego nad to, gdy wypstrykawszy się z wszelkiego dobra, zagoniony w ciemny kąt planszy, dorwiesz wreszcie ów tajemniczy przyrząd i z triumfem w oczach odwrócisz się ku adwersarzowi. Ach, wcisnąć mysz do dechy i trzymać tak długo, aż podlec zaskwierczy i usmaży się na twych oczach ze szczętem. Cudo.

08 OPERATION FLASHPOINT
SATCHEL CHARGE

Doskonały przykład integracji z klimatem rozgrywki. Zdalnie odpalane ładunki i miny z laserowym wyzwalaczem znamy dobrze już od czasów Duke Nukem. Są w porządku, ale żadna z nich tak nie łechce płatów mózgowych gracza jak satchel z Operation Flashpoint. Wrogowie w tym pamiętnym symulatorze pola walki są wyjątkowo skutecznymi 'sonofabitchami' zdolnymi sprzątnąć cię jednym celnym strzałem. Wystarczy na ułamek sekundy wytknąć łeb zza muru, a już padasz z miękkim plaskiem na glebę. Jeśli zatem decydujesz się przepełznąć na brzuchu te pół kilometra, by założyć kilka ładunków w strategicznych punktach, masz nerwy napięte jak postronki. Nie dziwota więc, że zdetonowanie ich z bezpiecznej odległości pod wrogim patrolem lub konwojem budzi tyle dzikiej satysfakcji.

07 HALF-LIFE
MP5

Z pozoru nic szczególnego - ot, typowy pistolet maszynowy. Ekran trzęsie się akuratnie - na tyle mocno, że masz wrażenie realnego odrzutu, na tyle słabo, że nie denerwuje i nie męczy oczu. Prawdziwym źródłem frajdy jest w tym przypadku fakt, iż to właśnie tej samej broni używają przeciwko tobie oddziały eksterminacyjne, i to z nie byle jakim skutkiem. Jak to miło do wtóru owego znienawidzonego dotąd tępego "frrututu" obrócić oręż przeciwko swym ciemiężycielom. Naści, sam zobacz jak to smakuje!

06 BLOOD
FLAREGUN

Ogień - odwieczny przyjaciel człowieka - bywa zdradliwy. Liczne próby wprowadzenia płomiennych oznak afektacji w grach komputerowych stawały nieodmiennie przed tym samym, palącym problemem: miotacz ognia ma denerwującą tendencję parzenia nie tylko parzonego, lecz także parzyciela. Najsprytniej poradzili sobie z tym problemem twórcy flarownicy z Blooda. Ich pistolecik wypluwa kulę zapalającą, która z miłym uchu "flop" zagłębia się w ciele ofiary, by po kilku sekundach rajcującego oczekiwania buchnąć ogniem. Broń ta jest w dodatku zatrważająco realistyczna. Rozpaczliwe wrzaski płonącego akolity potrafią śnić się po nocach. Używając tej broni, masz nieustanne wyrzuty sumienia, a owo obrzydzenie własnym postępowaniem możesz zagłuszyć tylko na jeden sposób - używając flareguna jeszcze i jeszcze, i jeszcze, póki dzikie skowyty płonących wrogów nie zleją się w jeden bezosobowy krzyk.

Nie zawsze liczy się wielkość.


Pamiętaj, metalowe przedmioty z dala od mikrofalówki!


Zakład, że trafię go stąd między oczy? Jak to kogo, nie widzisz? Zaraz zobaczysz.


Poważni przeciwnicy zasługują na poważne traktowanie.


Szczęk ładowanego obrzyna z Dooma do dziś budzi miłe wspomnienia.


Podpalanie ludzi nie jest dobrym pomysłem. Choćby z racji tego, że miewasz po tym koszmary.

05 SERIOUS SAM
MINIGUN

Serious Sam zna się na rzeczy. Poważnie. Większość zabawek z jego imponującego arsenału jest miła w użyciu, ale minigun - kolejny przykład na idealną integrację narzędzia z klimatem - wyróżnia się na ich tle w sposób zdecydowany. Wprawdzie trzeba trochę czasu, by go rozbujać, wprawdzie zżera amunicję w tempie wprost straszliwym, ale nie ma nic darmo. Spójrzmy prawdzie w oczy - żadna inna broń nie da ci więcej radości, gdy obchodzisz boczkiem gromady zaślinionych paskud, zlewając je obficie deszczykiem ołowiu.

04 UNREAL TOURNAMENT
REDEEMER

No dobra, czasami już sama druzgocząca moc broni potrafi być źródłem radości. Ale musi to być nie lada majstersztyk, który nie znudzi się po pierwszych kilku razach. Przypomnijcie sobie choćby ten elektryczny (i elektryzujący) trzask odpalanego BFG lub głuchy, złowrogi i dudniący grzmot pocisku redeemera. Redeemer bierze górę nad konkurencją głównie z racji alternatywnego trybu strzelania - kierowanego pocisku, który możemy odpalić z ukrycia i wysłać precyzyjnie między oczy adresata. Ten zaś, gdy już wie, że nic nie może zrobić, szepnie tylko "o, w mordę..." i będzie tak stał z głupią miną, zanim ekran przed oczyma nie zmieni mu się w gwiazdki.

03 ALIENS VS. PREDATOR
PULSE RIFLE

"Pozwól, że przedstawię ci mego bliskiego przyjaciela. M-41A kal. 10 mm z 30 mm granatnikiem". Jeszcze żadna z cyfrowych replik w doskonalszy sposób nie oddawała nastroju filmu. Gdy brniesz w ciemnościach trzęsąc się ze strachu, gdy stroboskopowe błyski reflektorka zamontowanego na celowniku twego M-41A łowią w mroku przerażające kształty Obcych, gdy sykliwe dudnienie dziesięciomilimetrowych pocisków zagłusza metaliczne piski rozrywanych na strzępy ksenomorfów, twoja skóra cierpnie z przeraźliwej rozkoszy. Pamiętaj - krótkie kontrolowane serie. Ha!

02 UNREAL TOURNAMENT
SNIPER RIFLE

Gdy Unreal zebrał zasłużoną porcję batów za badziewne giwery, Tim Sweney z kolegami poszli po rozum do głowy i napchali UT prawdziwymi cudeńkami sztuki wojennej. Prawdziwym hitem wśród nich okazał się karabin snajperski - z miejsca stał się klasyką gatunku. Nawet dziś, gdy nie uświadczysz FPP-a bez snajperki, nikt nie potrafi doścignąć tego ideału. Nawet Max Payne. Ktoś, kto na dźwięk triumfalnego 'Head shot!' nie kraśnieje z zadowolenia i nie puchnie z dumy, powinien bez dwóch zdań zasięgnąć czym prędzej porady specjalisty.

01 DOOM
PUMP-ACTION SHOTGUN

Obrzyn z Dooma oszałamia perfekcją wykonania. Przeładowanie broni jest dopasowane wprost idealnie - na tyle szybkie, by nie ograniczać skuteczności, na tyle wolne, by ładując kolejny nabój do komory człowiek zdążył pomyśleć: "No dobra, następny". Lufa w górę i charakterystyczne "k-czk" stały się znakiem firmowym dobrej strzelanki, a słynny miks: strzał - odgłos wybuchającej beczki - ryk zdychającego impa po dziś dzień pobrzmiewa w naszych uszach istną harmonią sfer niebieskich.

Cóż dorówna tej satysfakcji, gdy po jednym celnym strzale z krótkiego dystansu wróg leci na metr do tyłu, ciągnąc za sobą wdzięczny warkoczyk trzewi? Nawet dziś jest to dziką frajdą. A co dopiero wówczas, gdy stawialiśmy pierwsze, ostrożne kroki w trójwymiarowym otoczeniu? Obrzyn z Dooma był dla ówczesnych graczy przełomem na miarę lądowania na Księżycu. Dzisiejsze komputery potrafią przerzucać miliony wielokątów, a mimo to żadna późniejsza produkcja nie była tak blisko ideału broni, która "po prostu leży w dłoni".

Opinia eksperta

Przygotowując niniejszy artykuł, próbowaliśmy ustalić, jakie czynniki mają wpływ na miodność cyfrowej giwery. Chcieliśmy nawet zasięgnąć opinii eksperta, ale zbyt wiele z tym było zachodu, więc usiedliśmy na ławeczce w parku, by dogłębnie przedyskutować ten problem. Oczywiście z dyskusji nic nie wyszło (wiecie - ciepło jest, ciziksy w mini się kręcą, tyle sklepów spożywczych wokół), zatem opinię eksperta wyssaliśmy z palca.

Redakcja: "Panie dyrektorze Instytutu Miodnej Balistyki Stosowanej, proszę nam powiedzieć, czy zachowanie realistycznych zasad fizycznych ma zauważalny wpływ na użytkowanie cyfrowych manifestacji środków rażenia zaczerpniętych ze współczesnego arsenału pola walki?".

Płk dr hab. Stefan "Trep" Trepecki: "Ehm, tego... normalnie w porządku".

COLOBOT

PORADNIK

CZĘŚĆ 2

6. Volcano

6.1. Transport

Opis: rozwiń technologię nuklearną w celu zwiększenia zdolności operacyjnych.

Celem misji jest odnalezienie materiałów wybuchowych. Z uwagi na wysoką temperaturę niemożliwe jest np. latanie. Roboty muszą być wyposażone w atomowe ogniwa elektryczne. Produkuje się je z rudy uranu.

Zacznij od naładowania zwykłego ogniwa i zasilenia nim centrum badawczego. Następnie rozpocznij badania nad elektrownią atomową. Zbuduj elektrownię, a także robot z chwytakiem i robot-działo. Ruda uranu znajduje się na północnym zachodzie. Dostarcz ją do elektrowni w celu uzyskania atomowego ogniwa, bardziej wydajnego. Zaopatrz w ogniwo robot-działo i zniszcz wszystkie pająki, jakie pojawią się po drodze do materiałów wybuchowych. Robot z chwytakiem przyda się do odgarniania rudy tytanu leżącej na drodze oraz do zabrania materiałów wybuchowych.

Uwaga: dostarczony program jest szalenie skuteczny i działa bez nadzoru. Grupuje uzyskane kostki tytanu na wolnej powierzchni i ładuje ogniwo, jeśli trzeba.

Uwaga2: możesz chcieć zbudować radar, aby zlokalizować pająki.

6.2. Analiza

Opis: znajdź i poddaj analizie materiał organiczny.

Twoim zadaniem jest uzyskanie materiału organicznego produkowanego przez mrówki. Z jego pomocą masz zbudować robot na odnóżach.

Szybko zbuduj wieżę strażniczą na północ od statku. Zasil ją ogniwem i uruchom program serwisowy u robota (będzie uzupełniał ogniwo elektryczne wieży). Następne ogniwo postaw parę kroków na północ od wieży. Dzięki temu to ogniwo, a nie wieża stanie się celem ataku. Obok wieży zbuduj stację energetyczną, by ulepszyć wydajność programu robota (im bliżej stacji energetycznej, tym krócej wieża pozbawiona jest mocy). Na południe od statku zbuduj hutę i uruchom w drugim robocie program CollectTitanium3 w celu uzyskania kilku kostek tytanu. Mając kostki tytanu zbuduj fabrykę robotów oraz latające działo, by pozbyć się mrówek. Użyj latający robot z chwytakiem, aby przynieść materiał organiczny z małej wysepki pośrodku morza lawy. Mając materiał organiczny zbuduj laboratorium i zanalizuj próbkę. Kiedy analiza zakończy się, zbuduj robot na odnóżach i podeślij go na pokład statku. Następnie odleć.

6.3. Walka w górach

Opis: użyj robotów na odnóżach, aby walczyć na terenie górzystym.

Musisz zdobyć czarną skrzynkę. Zasil działo na odnóżach znalezionym atomowym ogniwem (jest za fabryką robotów). Wdrap się na północny klif i zabij wszystkie mrówki, jakie napotkasz. Po zniszczeniu wszystkich wrogów wdrap się robotem z chwytakiem. Czarna skrzynka znajduje się w zrujnowanej fabryce robotów. Dostarcz ją na statek - i odlatuj.

6.4. Technologiczna zdobycz

Opis: odkryj nowy robot.

Musisz zdobyć nieznany ci robot. Przejście na północnym zachodzie gór prowadzi do jeziora pełnego lawy. Przeskakuj (używając plecaka odrzutowego) z jednej wysepki na drugą. Przed kolejnym skokiem upewnij się, że reaktor plecaka całkowicie wystygł. Nie przejmuj się atakami mrówek - twoja osłona powinna sobie poradzić. Robot znajduje się w najdalszym punkcie na zachodzie, mimo to musisz iść naokoło. Obok robota znajduje się atomowe ogniwo elektryczne. Zasil go nim i wracaj na statek. Uważaj na poziom reaktora i mrówki.

Uwaga: częste save'owanie jest w tej misji szczególnie przydatne. W przypadku wylądowania w lawie, nie będziesz musiał zaczynać od początku.

6.5. Z Powrotem

Opis: wróć bezpiecznie.

Musisz dostać się tam, gdzie zaczynałeś poprzednią misję. Do dyspozycji masz działo, ale dopiero w dalszej części misji. Na razie wróć drogą, którą przyszedłeś. Omijaj mrówki. Gdy natkniesz się na pająki, podejdź bliżej. Kiedy wybuchną, szybko uciekaj - jeśli dostaniesz odłamkiem, umierasz. Tym sposobem przedostań się do wysepki z działem, którego użyj do oczyszczenia dalszej drogi.

Uwaga: jeśli stracisz działo, misja zakończy się niepowodzeniem.

6.6. Ucieczka

Opis: wydostań się z planety żywy.

Musisz odeprzeć atak mrówek. Pozostaw działo na statku. Mrówki mogą cię trafić, ale nie zrobią wiele szkód. Najpierw zajmij się mrówkami po prawej, później obleć dookoła statek. Mrówki nie mogą uszkodzić statku ani czarnej skrzynki.

Uwaga: jeśli pozostanie na statku, sprawia kłopoty - wycofaj działo i kosmonautę. Następnie wykończ mrówki pojedynczo.

7. Centaur

7.1. Klonowanie

Opis: przyswój obcą technologię w celu zbudowania działa organicznego.

Musisz uzyskać kolejny materiał organiczny. Za pomocą laboratorium zbadaj działo organiczne z odnóżami. Następnie zbuduj jeden egzemplarz i dostarcz na statek.

W dolince na północnym wschodzie znajdziesz kilka ciekawych rzeczy: robot odzyskiwacz, robot na odnóżach wyposażony w chwytak oraz prawie całkowicie naładowane atomowe ogniwo elektryczne. Użyj odzyskiwacza do uzyskania kostki tytanu. Zasil robot z chwytakiem atomowym ogniwem i zanieś kostkę tytanu w kierunku statku (prosto przez góry - zaoszczędzisz energię). Z uzyskanej kostki postaw hutę i każ robotowi z chwytakiem wykonać program CollectTitanium3. Za chwilę będziesz miał masę kostek tytanu. Po uzyskaniu kilku zatrzymaj program i pomaszeruj na wschód, do małej dolinki - znajdziesz tam atomowe ogniwo. Tak jak poprzednio, wybierz drogę bezpośrednio przez góry (inne są opanowane przez mrówki). Zbuduj latające działo i zaopatrz je w atomowe ogniwo. Obierając drogę na południowy wschód, dolecisz wprost do gniazda mrówek. Zabij je wszystkie i podnieś materiał organiczny. Postaw laboratorium i zanalizuj materiał. Następnie zbuduj działo organiczne na odnóżach i dostarcz na statek. Potem odleć.

7.2. Lekcja strzelania 1

Opis: poćwicz strzelanie nowym działem organicznym.

Musisz zniszczyć wszystkie cele. Problem w tym, że twoje działo ma mało mocy. Podjedź do każdej z platform. Za pomocą czterech serii musisz zniszczyć wszystkie cele.

7.3. Oczyszczenie

Opis: znajdź środki potrzebne do wyeliminowania całego życia w regionie.

Twoim celem jest zbudowanie radaru na najwyższym z dostępnych punktów i upewnienie się, że nie zostanie zniszczony po twoim odlocie. Innymi słowy: zabij wszystkie mrówki i pająki...

W tym celu potrzebujesz latającego działa organicznego zasilanego atomowym ogniwem. W dolince na południowym wschodzie znajdziesz wszystko, co potrzebujesz: kilka kostek tytanu, ogniwa elektryczne oraz działający robot z chwytakiem. Następnie zbuduj radar i latające działo. Zasil je ogniwami elektrycznymi, a działem rozwal mrówkę broniącą rudy uranu na północy. Użyj znajdującej się w pobliżu elektrowni atomowej, by wyprodukować atomowe ogniwo. Następnie zasil nim latające działo i zniszcz wszelkie życie w pobliżu. Mrówka na północnym zachodzie może być trudna to trafienia - podejście z zachodu przez głęboką dolinę ułatwi jej zniszczenie.

7.4. Nowa Polityka

Opis: wypróbuj inne metody w walce z insektami.

Musisz odnaleźć czarną skrzynkę, jednocześnie testując nową broń przeciwko insektom.

Na początek przeszukaj teren w poszukiwaniu tytanu. Następnie zbuduj hutę i centrum badawcze. Rozpocznij badania nad robotem generującym wstrząsy - na pewien czas czyni on insekty nieszkodliwymi. Po zakończeniu badań wyprodukuj nowy robot i przesuń go w okolice zniszczonego statku (wschód). Wywołaj wstrząs, po czym szybko zabierz czarną skrzynkę. Po załadowaniu skrzynki i nowego robota na pokład - odleć.

7.5. Samoobrona

Opis: połącz siły defensywne i ofensywne w celu stworzenia idealnej ochrony.

Szybko wywołaj wstrząs na statku (nie musisz się nigdzie ruszać). Następnie zlokalizuj działo organiczne (jest na wschodzie). Za pomocą działa zniszcz oszołomione mrówki. Po zniszczeniu wszystkich odleć z planety.

8. Orpheon

8.1. Logistyka

Opis: połóż fundamenty pod stację uzupełnień.

W pobliżu niebieskiej flagi (niebieski plus na mapie) zbuduj piorunochron. Wszystkie budynki powinny być położone w obszarze chronionym przez piorunochron. Pod nim połóż kilka wyczerpanych ogniw. Gdy piorun uderzy, zostaną naładowane. Postaw kopalnię i hutę oraz uruchom program CollectTitanium3 w celu uzyskania większej liczby kostek tytanu. Zbuduj fabrykę robotów oraz latające działo organiczne. Po zbudowaniu radaru zlokalizuj i zniszcz wszystkie mrówki. Gdy tego dokonasz, odleć z planety.

8.2. Ochrona przed burzą

Opis: zabierz czarną skrzynkę, jednocześnie chroniąc roboty przed wyładowaniami elektrycznymi.

W dolinie na południu znajdziesz radar, piorunochron, ogniwo elektryczne oraz latające działo organiczne. Z pomocą działa zniszczysz mrówki w pobliżu statku i zlokalizujesz czarną skrzynkę na północy wzdłuż linii gór. Zbuduj pięć lub sześć piorunochronów, chroniących trasę od statku do czarnej skrzynki. Następnie dostarcz czarną skrzynkę na pokład - i odlatuj z planety.

9. Terranova

9.1. Zabójcze grzyby

Opis: pokonaj drogę pełną trujących grzybów i znajdź pierwszy klucz do krypty.

Zadanie jest dość proste, ale trzeba działać szybko. Klucz znajduje się idealnie na północ od statku i może być szybko przyniesiony przez latający robot z chwytakiem (potrzebuje on jednak ochrony robota z tarczą). Teraz trzeba tylko zbudować roboty. Wokoło czają się mrówki. SZYBKO zbuduj centrum badawcze i fabrykę robotów. W centrum wynajdź robota z tarczą, a w fabryce zbuduj go. Przystąp do budowy wież bądź robotów - dział. Kiedy zabezpieczysz teren statku, podeślij roboty po klucz, a w fabryce zbuduj nurka. Oba pojazdy (wraz z kluczem) zapakuj na statek i odlatuj.

9.2. Trucizna

Opis: odszukaj drugi klucz do krypty, używając tylko taktyki defensywnej.

NATYCHMIAST po rozpoczęciu misji podnieś osłonę. Klucz znajduje się na południu w jeziorze. Teren jest otoczony przez kilka mrówek. Podprowadź robot z tarczą przed statek. Kosmonauta i robot-nurek muszą być chronieni przez tarczę. Nurkiem szybko zabierz klucz. Całą trójkę wycofaj na statek - i odlatuj.

9.3. Poszukiwacz złota

Opis: przygotuj się na szukanie zakopanych skarbów.

Klucz znajduje się na obszarze z trującymi grzybami. Potrzebny jest szperacz do zlokalizowania klucza oraz kopalnia do wydobycia go. Zarówno robot z tarczą, jak i robot-nurek muszą znaleźć się na pokładzie przed odlotem.

NATYCHMIAST po rozpoczęciu misji włącz tarczę. Na planszy jest cała masa ogniw elektrycznych, więc się nie martw. Przenieś wszystkie rzeczy poza statek, wymieniając ogniwo w tarczy - jeśli to konieczne. Staraj się zrobić to dość szybko. Na dole postaw fabrykę robotów oraz działo organiczne. Od razu zniszcz wszystkich wrogów. Jeśli nikt nie nadlatuje bądź nie nadchodzi - masz spokój do końca misji. Zbuduj hutę i przetop znajdującą się na zachodzie rudę tytanu. Także na zachodzie jest ruda uranu. Cel znajduje się w obszarze pełnym grzybów. Tych obszarów jest kilkanaście na całej planszy. Ja znalazłem miejsce na odwiert (i tym sposobem klucz) na południowym zachodzie. Po wydobyciu klucza zabieraj robota-tarczę oraz robota-nurka na statek (wraz z trzema kluczami) - i odlatuj.



9.4. Królowa

Opis: znajdź czwarty klucz, otwórz kryptę i uczyń planetę zdatną do kolonizacji

Twoim celem jest zdobycie czwartego klucza, otworzenie krypty i z pomocą znajdującego się tam działa zniszczenie królowej obcych. Królowa może znosić jaja, z których wyklują się znane ci insekty. Tylko broń z krypty jest w stanie zranić królową.

Na początku misji masz spokój na ok. 2 minuty. Szybko znajdź złoża energii obok statku, wybuduj stację energetyczną (nie trać kostek tytanu na budowę szperaczy i szukanie złóż energii - po prostu postaw stację blisko statku) i postaw tam robot z tarczą. Następnie włącz tarczę. Oczywiście robot-tarcza musi mieć zwykłe ogniwo elektryczne, by móc ładować się. Królowa obcych znajduje się na północy za wzgórzem. Obcy produkowani przez nią idą od razu do statku i nigdzie indziej. Krypta jest w dolince na południe od statku. Czwarty klucz znajduje się na wschód od pozycji statku, w ruinach fabryki robotów otoczony przez mrówki. Te mrówki można łatwo załatwić jednym latającym działem, wracając raz czy dwa, aby się podładować. Zabij wszystkie mrówki w ruinach i pędź latającym robotem z chwytakiem po klucz. Wszystkie klucze należy umieścić wokół krypty na oznaczonych miejscach. Po otwarciu krypty pędź z nową bronią do statku i rozwal to, co zdążyło zgromadzić się. Następnie dołącz naładowanym robotem-tarczą (uruchom program chroniący) i jedź na północ. Po wąwozie pełnym trujących grzybów (jeśli masz osłonę, nic ci nie zrobią) dojedziesz do zielonej góry, wokół której krąży królowa. Korzystając z nowego działa - rozwal ją. Gdy zniszczysz wszystkie obce formy życia na planszy, twoja misja zakończy się sukcesem i wygrasz grę. Gratulacje!!! cbx



NEWS

Kilka adresów

W Sieci można już znaleźć oficjalną stronę gry Red Faction 2. Jej adres to http://www.redfaction2.com.pl. Fani MoH: AA powinni natomiast odwiedzić adres http://moh.fpp.pl, pod którym znajduje się polska strona (wchodzi w skład FPP.PL) w całości poświęcona tej grze.

FPP z CD-Projektu

CD-Projekt zabrał się nareszcie za wydawanie FPP-ków. W najbliższym czasie powinien nam zaoferować IGI II i Iron Storm. Dodać należy, że obie gry będą najprawdopodobniej wydane w polskiej wersji językowej. CDP nie ma zamiaru poprzestawać na tych dwóch i już rozgląda się za kolejnymi, godnymi uwagi tytułami.

Tom Clancy: Sum Of All Fears

Firma Ubi Soft oficjalnie zapowiedziała pojawienie się nowej gry z serii Tom Clancy - Sum Of All Fears. Bazować ma ona na filmie o tym samym tytule. Gra pojawi się najprawdopodobniej nie tylko w wydaniu na pieca, ale także w wersji konsolowej. Jeśli wszystko dobrze poszło, Amerykanie grają w nią już od 31 maja. Na razie nie wiadomo, kiedy gra trafi na rynek europejski.

UT 2003

Premiera gry Unreal Tournament 2003 (http://www.unrealtournament2003.com - oficjalna strona) została przesunięta z 18 czerwca na 22 lipca. Na razie nie pozostaje więc nic innego, jak pooglądać screeny...









SLip

Hej! **Witam wszystkich czytelników FPP Actiona (a szczególnie tych najuważniejszych - pozdro, Draxer) ;) w nowym numerze! Znajdziecie w nim jak zwykle porcję newsów i opis nowego FPP MegaZinu. Poza tym pozwoliłem sobie dorzucić do kociołka opis całkiem ciekawego shooterka, który znalazłem na stronie Iron Storm, i kolejną część miniporadnika, który pozwoli wam wygrać z botem na Goodlike. Całość przyprawiłem odrobiną screenów, zamieszałem i mam nadzieję, że wyszła z tego całkiem smaczna zupka. Zresztą skosztujcie i oceńcie sami!**

Ciekawy sposób promocji

Błądząc po Internecie, natrafiłem ostatnio na całkiem nieźle wykonaną i miłą dla oka witrynę Iron Storm (http://www.stormgame.com). O samej grze rozpisywać się w tym miejscu nie będę, gdyż niedługo powinna pojawić się w CDA jej zapowiedź. Wróćmy zatem do samej strony. Poza informacjami o Iron Storm, możemy znaleźć na niej jakże... prostą grę FPP (http://www.stormgame.com/uk/shoot.htm).

Shooter jest nad wyraz prosty, ale nie od dziś wiadomo, że na pozór banalne gierki mają bardzo często zadziwiającą grywalność. Nie inaczej jest i tym razem. W grze wcielamy się w snajpera, który trafia prosto na front. Z określoną ilością amunicji i czasu musimy wyeliminować jak najwięcej przeciwników.

Do wyboru mamy dwa levele. W pierwszym w zestrzeliwaniu przeciwników przeszkadza nam momentami dość dziwnie zachowujący się celownik i pojawiające się tu i ówdzie postaci sprzymierzonych wojaków oraz pielęgniarek. Przeszkadzają dla tego, że nie można do nich



strzelać. Gdy jednak omsknie nam się spust i trafimy jakąś niewinną istotkę, dostajemy punkty karne. Z kolei w drugim levelu na drodze stają nam niesprzyjające warunki. Cały obraz jest dużo mniej wyraźny i znacznie gorzej się celuje.



Aby odnieść zwycięstwo, należy w odpowiednim czasie zdobyć określoną ilość punktów. Swoją drogą, nie jest to zbyt trudne. Należy to chyba uznać za minus gry, bo gierka szybko kończy się - jeśli można w ogóle to tak określić. Po kilku minutach zabawy wprawny gracz osiągnie wszystko, co było do osiągnięcia. Kolejnym minusem, wyraźnie utrudniającym zabawę, jest niewielki rozmiar okienka gry. Także grafika nie powala. Jest prosta aż do bólu, choć nie przeszkadza w zabawie. Co do dźwięków - jak na tego typu "produkcję" - całkiem nieźle. Ale wykonanie nie kosztowało raczej zbyt dużo pracy, gdyż dźwięków w gierce za dużo mimo wszystko nie uświadczymy.

Tak więc jeśli będzie ci się nudziło na informie lub w pracy, spokojnie możesz wpaść na stronę Iron Storm i przez chwilę pobawić się w snajpera. W tym wszystkim najbardziej godny pochwały jest pomysł, by właśnie przez umieszczenie takowej pozycji na stronie promować grę. Tym bardziej że ów shooterek osadzono w realiach podobnych do tych, z którymi będziemy mogli zmierzyć się w Iron Storm. Autorom witryny należą się naprawdę wielkie brawa!

Sposób na Goodlike'a cz. 2

Sądząc po dość dużej liczbie maili, tekst przedstawiający jedną z ułomności botów w UT dość mocno was zainteresował. Dlatego też chciałbym ten temat kontynuować - przynajmniej do momentu, gdy w nasze łapska trafi w końcu bardzo wyczekiwany Unreal Tournament 2003. Natomiast po premierze sequela UT na pewno nie zabraknie kilku porad dotyczących walki w UT2003. Póki co wróćmy jednak do doskonalenia umiejętności w UT.

Część z was pewnie wie, że boty poruszają się po wytyczonych przez autorów map ścieżkach. Ma to swoje dobre i złe strony. Dzięki temu rozwiązaniu komputerowi przeciwnicy poruszają się po arenach w dość rozważny sposób. Po śmierci boty na Godkile'u w błyskawiczny sposób potrafią zebrać osłony oraz broń. Jednak często możemy zauważyć, że robią to w schematyczny i z góry ustalony sposób. I rzeczywiście. Boty poruszają się po arenach bardziej schematycznie, niż np. walczą. Można powiedzieć, że mają nawyki, które warto poznać. Ich znajomość niejednokrotnie może pomóc nam w walce.

Jednym z owych nawyków jest chodzenie dokładnie środkiem wszelkiego rodzaju kładek itp. Jeśli znajdujemy się na wyższym poziomie areny i widzimy przechadzający się po jakimś chodniku bot, bez problemu możemy przewidzieć, gdzie za moment znajdzie się. Wystarczy wtedy załadować kilka rakiet i posłać je nieco przed niego, celując w środek ścieżki. Jeśli bot niczego nie wyczuł, mamy kolejny frag. Zresztą schematyczność komputerowych przeciwników widać także przy zbieraniu wszelkiego rodzaju ekwipunku. Łatwo można nauczyć się, w jakiej kolejności zgarniają w danym miejscu mapy amunicje, broń itp.

Opłakane w skutkach dla botów jest też to, że jeśli poruszają się windą, zawsze starają się stanąć na jej środku. Nie trzeba widzieć bota znajdującego się w windzie. Wystarcz, iż wiemy, że za chwilę np. zjedzie na dół. I tak dokładnie wiadomo, gdzie celować. Bot prawie zawsze będzie grzecznie stał na samym środku windy, czekając na prezent w postaci pakunku rakiet. :)

A teraz przyszła pora na przykład. Na mapie DM-Deck16][, niedaleko wind, które były bohaterkami tekstu zamieszczonego w poprzednim numerze FPP Actiona, :) nad małym basenem, znajduje się snajperka. Prowadzi do niej kładka. Po wbiegnięciu po niej i zebraniu broni bot prawie zawsze zeskakuje po jego lewej stronie (widać to na jednym ze screenów). Chyba nie muszę tłumaczyć, w jaki sposób można to wykorzystać? :)

Na dziś to tyle, jednak najprawdopodobniej nie jest to ostatnia część tego miniporadnika. Jeśli spotka się z tak przychylną opinią jak pierwsza, będę kontynuował temat w którymś z kolejnych numerów. Do tego czasu nie pozostaje wam nic innego, jak odpalić UT i sprawdzić w praktyce nowo zdobytą wiedzę.

FPP MegaZin nr 5 na CD

Również i w tym miechu znajdziecie na CD najnowszy numer FPP MegaZinu. Po jego odpaleniu ujrzycie okładkę - wyjątkowo - autorstwa KoVaLa, jednak już w następnym numerze element ten wykona tradycyjnie Redemptor. Muzyka grająca w tle jest jak zwykle autorstwa Lou32. Pierwszą rzeczą, która zapewne rzuci się wam w oczy, będzie nowy layout, wykonany przez KoVaLa. Mam nadzieję, że przypadnie wam do gustu. Co do tekstów - troszeczkę ich mało w tym miesiącu. Jednak jak na numer składany tuż przed maturami i egzaminami gimnazjalnymi jest całkiem nieźle. W Kąciku Twórczym, obok wstępu, znajdziecie także trzecią część misji autorstwa Hectora i początek nowego opowiadanka, za którego napisanie zabrał się Lou32. Z kolei w Mega Unrealu Zybo opisuje bronie dostępne w UT. Ten sam autor stara się nas rozśmieszyć w kolejnej odsłonie Mega Chichotu. Kolejnymi artami, jakie można znaleźć w FPP MZ, są: poradnik Stiffa - Od zera do Quake'era, Zawód gracz i Rzeczywistość 3D - Diffa. Na deser zostają jeszcze dwie galerie (UT 2003 i DNF), przygotowane przez Zybo.

NEWS

Doom III

ID Software oficjalnie zapowiedziało wydanie Doom III. Żadnej sensacji w tym nie ma, gdyż nieoficjalnie o pracach nad kolejną częścią Doom'a mówi się już od dłuższego czasu. Wydawcą i dystrybutorem Doom III ma być Activision.

Nie będzie Bonda :(

Kojarzycie grę James Bond: The World is Not Enough? Jeśli tak, możecie o niej zapomnieć. Prace nad tym tytułem zostały niestety zawieszone.

OT: blo w FPP.PL

A teraz news nieco odbiegający od tematu. Wielu z was zastanawia się pewnie, co porabia były prowadzący kącika FPP w CDA - blood. Otóż ostatnio przez kilka dni zamieszczał newsy na FPP.PL. Niestety z niewiadomych powodów zamilkł. :(Mimo to zajrzyjcie od czasu do czasu na stronę http://news.fpp.pl/. Może blo znowu skrobnie jakiś news?

Half-Life 2 w lipcu?

Taki wniosek można wyciągnąć z oferty jednego z kanadyjskich sklepów internetowych. Jego klienci już mogą składać zamówienia na Half-Life 2 w cenie 79,99 dolarów. Ze szczegółami możecie się zapoznać na stronie http://www.compusmart.com/.

ID Software - nowy layout

Strona znanej chyba wszystkim firmy ID Software (dla niewtajemniczonych - to między innymi ta od Quake'a :)) ma od niedawna nowy layout. Jeśli chcecie się przekonać na własne oczy, jak wygląda - wstukajcie w przeglądarce adres http://www.idsoftware.com/.

Jupiter w NOLF 2

Gra No One Lives Forever 2 wyposażona zostanie w najnowszy system Litgtecha - Jupiter. Dzięki niemu niektóre elementy graficzne, takie jak np. fale na wodzie czy też woda, mają wyglądać wprost bajecznie.

Edytować Jedi Knight II?

Czemu nie! Od pewnego czasu w Sieci dostępne są już odpowiednie narzędzia edytorskie, a dokładniej: JK2Radiant, MD3View, ModView i ShaderEd2. Tak więc do pracy, maperzy! :)

AvP2: Primal Hunt

Wszyscy fani AvP2 z niecierpliwością czekają na dodatek do tej gry - Primal Hunt. Na razie jednak można jedynie obejrzeć kilka screenów...





Ignition

Minimalne wymagania sprzętowe:
Pentium 100 MHz
8 MB RAM
DOS, Windows 95/98

Wsuń/ułóż na tacce napędu płytę z grą, zadrukowaną stroną ku górze :). Przy aktywnym autostarcie setup gry uruchomi się samodzielnie. Jeśli nie - kliknij dwukrotnie ikonę Mój Komputer, następnie dwukrotnie ikonę CD-ROM bądź DVD-ROM. Następnie, kiedy instalator uruchomi się, kliknij INSTALL i potwierdzaj zamiar zainstalowania gry (domyślny katalog to C:\Games\Ignition).

Start=>Programy=>UDS=>Ignition.



Menu główne gry składa się z następujących pozycji:

SINGLE PLAYER, w nim dokonujemy wyboru typu rozgrywki dla pojedynczego gracza:

Championship - mistrzostwa, czyli seria wyścigów wybranym na początku samochodem na różnych torach. Wygrywając mistrzostwa, otrzymujesz dostęp do kolejnych lig kierowców: amatorskiej, wreszcie profesjonalistów. Wygrywanie mistrzostw jest także jedynym sposobem zdobywania/otwierania nowych torów oraz samochodów.

Single race - pojedynczy wyścig (sam wybierasz tor, samochód i warunki wyścigu).

Time trial - wyścig z czasem (jazda na czas i z "duchem" najlepszego przejazdu).

Pursue mode - tryb pościgu, w którym po każdym kolejnym okrążeniu wyeliminowany zostaje ostatni z zawodników.

MULTIPLAYER, czyli sposoby gry w dwie osoby:

Split-screen - tryb dzielonego ekranu.

Network - uruchamia osobny program: protokół połączenia i decyduje, czy zamierzasz być gospodarzem gry (host), czy dołączyć do już istniejącej (join).

Dalsze wybory są identyczne jak w trybie single player.





Ustawienia domyślne dla pierwszego gracza:

	pierwszy gracz	drugi gracz
gaz	[GÓRA	[F]
skręt w lewo	[LEWO]	[C]
skręt w prawo	[PRAWO]	[B]
hamulec/wsteczny	[DÓŁ]	[V]
turbodopalanie	[SHIFT] (prawy)	[Z]
wyższy bieg	[/] (slash)	[\]
niższy bieg	[.] (kropka)	[SHIFT] (lewy)
widok do tyłu	['] (apostrof)	[S]

Joystick calib (konfigurowanie joysticka)
Pedals calib (konfigurowanie kierownicy)

Player 2 options (jw.)

Restore settings - przywróć ustawienia domyślne (kasuje wszelkie modyfikacje w ustawieniach gry)
Reset ghost car - skasuj zapisanego "ducha" najlepszego przejazdu
BEST TIMES, czyli najlepsze wyniki na poszczególnych torach
QUIT, czyli - wróć na pulpit

Samochody w Ignition (łącznie 11) charakteryzują 4 współczynniki: przyspieszenie (acceleration), turbo (turbo), szybkość (speed), przyczepność (grip).

OPTIONS, czyli ustawienia gry:

Game options - opcje rozgrywki
- **Difficulty (trudność):** początkujący, amator, profesjonalista (inne niż novice dostępne po wygraniu odpowiedniej ligi mistrzostw)
- **Ghost car ("duch" - samochód z poprzedniego przejazdu w trybie Time trial)** - tak/nie
- **Obstacles (przeróżne "przeszkadzajki" w czasie wyścigu - błyskawice, lawiny, ciężarówki...)** - tak/nie

GFX options - ustawienia grafiki
- Resolution (rozdzielczość ekranu): 320 x 200, 640 x 480, 800 x 600
- Screen size (wielkość ekranu gry): maleńki, mały, średni, pełny obraz
- Mipmapping: tak/nie (UWAGA! Zalecane jest WYŁĄCZENIE tej funkcji)
- Persp. poly: tak/nie (UWAGA! Zalecane jest WYŁĄCZENIE tej funkcji)
- Skid marks (ślady opon): tak/nie
- Smoke (dym): tak/nie

Sound options (ustawienia dźwięku)
- CD music: tak/nie
- Sound volume (głośność): 1-10
- CD track (utwór): domyślny, 1-8, losowy

Player 1 options
- Name (imię)
- Gearbox (skrzynia biegów): auto/ręczna
- Controls (typ kontrolera): klawiatura/joystick/kierownica/joypad
- Auto acc. (automatyczne przyspieszanie): tak/nie
- Keyboard config (ustawienia klawiatury)

PROBLEMY?

1. W niektórych systemach może zdarzyć się, że gra będzie wyłączała się w sposób losowy i wracała do systemu Windows. W takim przypadku należy wyłączyć parametr PERSP. POLY w graficznych opcjach gry (GFX OPTIONS). Jeśli przy próbie wyłączenia go, gra też będzie się zawieszała - po jej ponownym uruchomieniu w opcjach należy najpierw włączyć opcję RESTORE SETTINGS i potwierdzić ten wybór. W ten sposób program odtworzy domyślne parametry. Wówczas należy ponownie ustawić je tak, jak nam to odpowiada, pomijając parametr, który powoduje błędne działanie gry.

   Jeśli mimo wszystko gra nie przestaje zawieszać się, wyłączcie MIP MAPPING w tychże opcjach gry.

2. Grę można uruchamiać bez krążka CD-ROM. Aby to zrobić, wcześniej należy w opcjach dźwięku wyłączyć odtwarzanie muzyki z CD (parametr CD MUSIC przestawić na OFF). Jeśli tego nie wykonamy, gra będzie działała bardzo wolno i co chwila zatrzymywała się, próbując doczytać muzykę.

   Uwaga: na Cover CD znajduje się patch do gry Ignition. Polecamy jego instalację, ponieważ w większości przypadków usuwa problem wymieniony w pkt. 1.



FreeSpace 2: Colossus



Instalacja

Po włożeniu płyty CD do napędu uruchomi się program instalacyjny. W razie problemów z instalacją prosimy zapoznać się z treścią pliku README.TXT, umieszczonego w katalogu głównym na płycie CD.

Po zainstalowaniu FreeSpace 2 na ekranie pojawi się okienko menu startowego. Podczas pierwszego uruchomienia FreeSpace 2 program automatycznie otworzy okienko konfiguracji (Setup). W nim możesz ustawić właściwości urządzeń i dopasować FreeSpace 2 do posiadanego sprzętu. Sprawdź kolejno wszystkie zakładki (Video, Audio, Joystick etc.) i upewnij się, że urządzenia są właściwie skonfigurowane. Podczas określania parametrów trybu graficznego, w trakcie wykrywania zainstalowanych kart graficznych program konfiguracyjny wykryje także wszystkie dostępne rozdzielczości oraz ich parametry. Z listy wybierz odpowiadające ci rozdzielczość i głębię kolorów. Po określeniu wszystkich opcji zatwierdź zmiany, klikając przycisk OK.

Aby uruchomić grę FreeSpace 2, w menu startowym kliknij przycisk Play.



Tworzenie/wybór pilota

Pierwszym ekranem, jaki ujrzysz po uruchomieniu gry FreeSpace 2, jest ekran wyboru pilotów. Przy pierwszym uruchomieniu lista pilotów będzie pusta. Podaj przydomek operacyjny dla tworzonej postaci, a następnie zatwierdź go klawiszem ENTER. Ekran pilotów, służący do tworzenia, usuwania i zarządzania pilotami w grze FreeSpace 2, jest także dostępny w trakcie gry. Aby do niego dotrzeć, przejdź do sali koszar (Barracks) z pokładu startowego (Flight Deck).

Pokład startowy

Pokład startowy (Flight Deck) jest ekranem głównym gry FreeSpace 2. Stąd masz dostęp do sali odpraw, koszar, sali kampanii, pokładu technicznego i ekranu opcji. Z pokładu startowego możesz także zakończyć rozgrywkę i powrócić do systemu Windows. Wybór poszczególnych sal odbywa się za pomocą kursora myszki; naciskając prawy przycisk myszki, możesz przesuwać kursor automatycznie między kolejnymi salami.

Po naciśnięciu klawisza F1 zostanie wyświetlona nakładka pomocy, podająca lokacje poszczególnych sal pokładu startowego. Poza pokładem startowym naciśnięcie klawisza F1 wyświetli ekran pomocy kontekstowej.

Na początek wybierz kursorem Salę Odpraw (Ready Room), aby uruchomić pierwszą misję treningową.

Uwaga: Przy pierwszym kontakcie z grą zalecamy skorzystanie z misji treningowych oferowanych w trybie kampanii FreeSpace 2. Misje te pozwolą ci zapoznać się z podstawami sterowania lotem, celowania, zarządzania bronią i komunikacji w toku rozgrywki. Weterani FreeSpace'a mogą opuścić misje treningowe i przejść od razu do trybu kampanii.



Ekran wyników

Po zakończeniu każdej misji, w tym także treningowych, zostanie wyświetlony ekran z podsumowaniem jej rezultatów.

Podczas podsumowania twój oficer prowadzący przeanalizuje poszczególne etapy misji i dokona oceny twoich wyników. Jeśli podczas lotu bojowego spisałeś się szczególnie dobrze, możesz nawet liczyć na medal lub awans. Gdy jednak nie udało ci się wypełnić jednego lub kilku nadrzędnych celów, możesz otrzymać rozkaz ponownego przystąpienia do misji.

Po naciśnięciu przycisku Recommendations możesz zapoznać się ze wskazówkami, które pomogą ci lepiej wykonać powierzone zadania.

Z ekranu wyników możesz także przejść do ekranu statystyk, zawierającego podsumowanie danej misji.

Misje treningowe

Kiedy utworzysz nowego pilota, podczas pierwszej wizyty w sali odpraw ujrzysz ekran z opisem pierwszej misji treningowej. Znajdziesz tu krótki opis czekającej cię misji, precyzyjne wytyczne celów oraz warunki ich zaliczenia.

W lewym górnym rogu masz dostęp do trzech opcji: Odprawa (Briefing), Wybór statku (Ship Selection) i Wybór broni (Weapon Loadout). W późniejszych misjach będziesz je wykorzystywał do poruszania się między poszczególnymi ekranami. W pierwszej misji treningowej nie ma możliwości zmiany statku ani broni.

Na dole po prawej znajdują się trzy przyciski: pomoc (Help), opcje (Options) i akceptacja misji (Commit). Przycisk Help pełni identyczną funkcję jak klawisz F1 - wyświetla nakładkę z opisem poszczególnych elementów ekranu. Przycisk Options wyświetla menu opcji, w którym można zmieniać ustawienia gry. Przycisk Commit służy do zatwierdzania wyboru misji i rozpoczęcia rozgrywki. W głównej części ekranu odpraw wyświetlona jest mapa obszaru misji. Naniesiono na nią schematyczne oznaczenia poszczególnych elementów misji. Po kliknięciu dowolnej ikony na mapie możesz zapoznać się ze szczegółowym opisem danego elementu.

Pod mapą wyświetlony jest tekst rozkazu bojowego. Jeśli masz włączoną obsługę głosu, rozkaz zostanie odczytany. Aby obejrzeć sytuację na każdym z kolejnych etapów misji, możesz posłużyć się przyciskami u góry mapy (albo użyć klawiszy kursora na klawiaturze).

Po przyjęciu rozkazu przyciskiem Commit zostaniesz przeniesiony w obszar misji. Naciskając F1 w jej trakcie, możesz zapoznać się ze skrótami klawiaturowymi zawiadującymi kontrolą lotu i obsługą podsystemów statku.

Pokład startowy

Pokład startowy pełni funkcję głównego menu FreeSpace 2. Z tego ekranu masz dostęp do sali odpraw, koszar, sali kampanii, pokładu technicznego i ekranu opcji. Z pokładu startowego możesz także zakończyć rozgrywkę i powrócić do systemu Windows. Naciskając prawy przycisk myszki, możesz przesuwać kursor automatycznie między kolejnymi salami.

Uwaga: Aby wyświetlić pomoc kontekstową w grze FreeSpace 2, naciśnij klawisz F1. Wywołanie pomocy na jednym z początkowych ekranów, na przykład na ekranie pokładu startowego, wyświetli nakładkę ukazującą lokację i opis podstawowych elementów ekranu.

Opcje

Ekran opcji wywoływany z poziomu pokładu startowego pozwala na modyfikowanie podstawowych ustawień gry. Można go także wywołać podczas misji bojowej, naciskając klawisz F2. Na tym ekranie możesz dopasowywać siłę głosu, ustalać poziom trudności gry, zmieniać przypisania klawiszy, określać ilość szczegółów wyświetlanych na ekranie itd.

Opcje wyświetlania

Ekran Detail pozwala na dopasowanie ilości szczegółów wyświetlanych na ekranie monitora. Zaznaczając wartość Custom, możesz oddzielnie dopasować każde z ustawień wyświetlania - ich lista znajduje się w lewej części ekranu.

Lista szczegółowych ustawień obejmuje następujące pozycje:

Model Detail: obiekty widziane z dalszej odległości zastępowane są uproszczonymi trójwymiarowymi modelami. Ustawienie to pozwala na określenie odległości, z jaką ta zmiana następuje.
Nebula Detail: wartość ta określa ilość szczegółów wyświetlanych podczas misji rozgrywających się w sąsiedztwie mgławic.
3d Hardware Textures: im wyższa wartość, tym więcej pamięci RAM przeznacza FreeSpace 2 na przechowywanie tekstur.
Particles: wartość ta określa liczbę cząsteczek wyświetlanych na ekranie (np. szczątków pozostałych po trafieniu wrogiego obiektu).
Impact Effects: to ustawienie wpływa na jakość efektów graficznych generowanych przy trafieniu obiektu.
Shield Hit Effects: ta wartość oddziałuje na sposób odwzorowania efektu osłony pola siłowego po trafieniu pociskiem.
Stars: określa ilość gwiazd generowanych w polu widzenia.
Lighting: to ustawienie wpływa na rodzaj oświetlenia użytego podczas misji.
Planets/Backgrounds: to ustawienie włącza lub wyłącza wyświetlanie obrazów tła i planet.
Target View Rendering: po włączeniu tej opcji na wyświetlaczu w okienku podglądu celu generowany jest obiekt w pełnym trójwymiarze.
Weapon Extras: ta opcja włącza (lub wyłącza) efekty towarzyszące strzałom.

Opcje sterowania

Ten ekran pozwala na przedefiniowanie klawiszy sterowania lotem i skrótów klawiaturowych.

Uwaga: Ustawienia określone na ekranie opcji sterowania przechowywane są w pliku pilota. Oznacza to, że można zdefiniować różne skróty klawiaturowe dla poszczególnych pilotów (różnych graczy). Jeśli chcesz przenieść własnego pilota na inny komputer z zainstalowanym FreeSpace 2, skopiuj odpowiedni plik na dyskietkę lub prześlij go Siecią. Pliki pilotów mają rozszerzenie .PLR i są przechowywane w katalogu /FreeSpace2/players.

Klawisze i skróty klawiaturowe podzielono na cztery kategorie:
Targeting: wszystkie funkcje związane z celowaniem.
Ship: kontrola lotu i inne funkcje związane z obsługą statku.
Weapons: obsługa broni, w tym także środków przeciwdziałania (flary, środki antyradarowe).
Misc: inne funkcje, takie jak zarządzanie polem siłowym, rozkazy dla skrzydłowych itp.
Wskazówka: w kategorii Control Config/Targeting znajdziesz wiele przydatnych funkcji. Większości z nich nie uwzględniono w misjach treningowych. W miarę zdobywania doświadczeń możesz przejrzeć listę zaawansowanych funkcji celowania - być może niektóre z nich okażą się przydatne w akcjach bojowych.

Ustawienia wyświetlacza HUD

Ekran HUD Config pozwala na dopasowanie wyglądu bojowego wyświetlacza (HUD). Szczegółowy opis jego elementów i ich roli w rozgrywce znajdziesz w trzecim rozdziale, w sekcji HUD.
Główną część ekranu zajmuje schemat HUD-a, przedstawiający wszystkie wskaźniki oraz okna wyświetlacza. W lewym górnym rogu znajdują się suwaki kontrolujące nasycenie trzech barw podstawowych (RGB - czerwony, zielony, niebieski) dla aktualnie wybranego wskaźnika wyświetlacza. Po kliknięciu wskaźnika można dopasować jego kolor, zmieniając suwakami wartości składowych barw. Czwarty suwak, oznaczony literą "I", służy do kontroli intensywności koloru. Im niższa wartość, tym mniejsze nasycenie barw - wskaźnik staje się bardziej przezroczysty. Trzy przyciski u dołu ekranu służą do zmiany ogólnej kolorystyki wyświetlacza (Amber - bursztynowy, Blue - niebieski, Green - zielony). Trzy przyciski w lewym dolnym rogu (On, Off, Popup) kontrolują zachowanie poszczególnych wskaźników. Każdy wskaźnik może być ustawiony w pozycji On (włączony) lub Off (wyłączony). Wybierz kursorem wskaźnik i używając przycisków, określ jego status.

Niektóre wskaźniki można ustawić w trybie Popup. W nim dany wskaźnik będzie pojawiał się na ekranie tylko wtedy, gdy jego status ulegnie zmianie. Jeśli dalsze zmiany nie wystąpią, wskaźnik ten po kilku sekundach zniknie z ekranu.

Przycisk Select All pozwala na wybranie wszystkich tych wskaźników, których kolor nie zmienia się po zalokowaniu celu. Dzięki temu możesz wygodnie dopasować kolor kilkunastu elementów jednocześnie.

Po dopasowaniu wyglądu i zachowania wyświetlacza możesz zapisać schemat kolorystyczny na dysku twardym, klikając w okienku oznaczonym Save i wpisując nazwę pliku. Przycisk Reset w prawym dolnym rogu służy do przywracania domyślnego schematu kolorystycznego, zaś przycisk Accept do zatwierdzania zmian i opuszczania ekranu ustawień HUD-a.

Przypisywanie klawiszy i skrótów

Aby zmienić przypisanie klawiszy dla danej funkcji, kliknij dwukrotnie nazwę funkcji, a następnie naciśnij nowy klawisz lub przycisk kontrolera, który chcesz przypisać do tej funkcji (jeśli się pomylisz, możesz wrócić do poprzednich ustawień, wciskając przycisk Undo). Każda funkcja może być jednocześnie przypisana do klawisza i przycisku kontrolera.

Przypisując skróty klawiaturowe, możesz wykorzystywać klawisze Alt i Shift. W tym celu przed wyborem klawisza zaznacz odpowiedni przycisk u dołu listy. Jeśli chcesz usunąć przypisanie klawisza dla danej funkcji, zaznacz jej nazwę kursorem myszki i naciśnij przycisk Clear Selected. Aby usunąć przypisania dla całej kategorii, kliknij przycisk Clear All.

W przypadku gdy użyjesz klawisza lub przycisku, które są aktualnie przypisane do innej funkcji, u dołu ekranu pojawi się napis Conflict. Powielony klawisz będzie zaznaczony na czerwono. Jeśli dany klawisz został użyty w innej kategorii, nazwa tej kategorii (u góry ekranu) będzie zaznaczona na czerwono. Nie można zamknąć ekranu ustawień, dopóki istnieją konflikty przypisań.

Koszary

Wybierając salę koszar (Barracks) z głównego menu, możesz otworzyć ekran służący do zarządzania pilotami. Na nim możesz tworzyć nowych pilotów, usuwać ich oraz przeglądać statystyki i zdobyte przez nich medale. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się okienko z listą pilotów. Jeśli właśnie zaczynasz grę FreeSpace 2, na liście znajduje się tylko jeden pilot, którego utworzyłeś przy pierwszym uruchomieniu. Jeżeli utworzyłeś dodatkowych pilotów, możesz ich zmieniać, wybierając im przydomek i klikając przycisk Select.

Uwaga: Dane pilotów stworzonych dla gry jednoosobowej i wieloosobowej są wyświetlane na osobnych listach. Aby zmienić listę wyświetlanych na ekranie pilotów, użyj przycisków Single i Multi u góry ekranu.

Pod listą pilotów znajdują się cztery przyciski:
Create: tworzenie nowej postaci.
Clone: ten przycisk służy do tworzenia nowego pilota na bazie ustawień dla aktualnie wybranego. Po kliknięciu przycisku zostaniesz poproszony o podanie nowego przydomka (musi być różny od tych, które znalazły się już na liście). Pilot utworzony tą metodą korzysta z tych samych ustawień i skrótów klawiaturowych co oryginalny pilot.
Remove: usuwanie wybranego pilota.
Convert: ten przycisk kopiuje aktualnie wybranego pilota na potrzeby alternatywnego trybu rozgrywki (z trybu jedno- na wieloosobowy lub odwrotnie). Wszystkie ustawienia (w tym także klawisze i skróty klawiaturowe) zostają zachowane.

Uwaga: Polecenia Clone i Convert nie kopiują statystyk pilota. Zachowują jedynie ustawienia oraz skróty klawiaturowe. Więcej informacji o statystykach znajdziesz w sekcji poniżej.

W prawym górnym rogu wyświetlany jest wizerunek aktualnie wybranego pilota. Możesz zmienić jego wizerunek, klikając strzałki u dołu okienka. Wizerunek nowo tworzonego pilota jest wybierany losowo.

FreeSpace 2 pozwala na korzystanie z własnych wizerunków. W tym celu należy przygotować obraz graficzny w formacie .PCX w trybie 256 kolorów oraz w rozdzielczości 160 x 120 i umieścić go w katalogu /FreeSpace2/data/players/images. Nowy wizerunek będzie dostępny na ekranie pilotów po ponownym uruchomieniu FreeSpace 2.

Statystyki

Pod listą pilotów znajduje się okienko z danymi statystycznymi aktualnie wybranego pilota. Są one na bieżąco uaktualniane podczas każdej misji.

Dane statystyczne są czytelnie opisane, ale dwa wskaźniki zasługują na szczegółowe omówienie:

Kills: Kiedy wrogi statek ulegnie zniszczeniu, zasługi za jego zniszczenie przypadają temu pilotowi, który zadał wrogowi najwięcej szkód, pod warunkiem że procent zadanych strat jest wyższy niż 20%. Jeśli żaden z pilotów nie zdołał zadać wrogowi 20% szkód, zasługi za zniszczenie wrogiego obiektu nie są przydzielane.

Assists: Zasługi za asystę w zniszczeniu wroga przypadają każdemu z pilotów, który zdołał zadać wrogiemu obiektowi co najmniej 15% szkód. A zatem kilku pilotów może zdobyć laury za asystę w unieszkodliwieniu tego samego statku wroga.

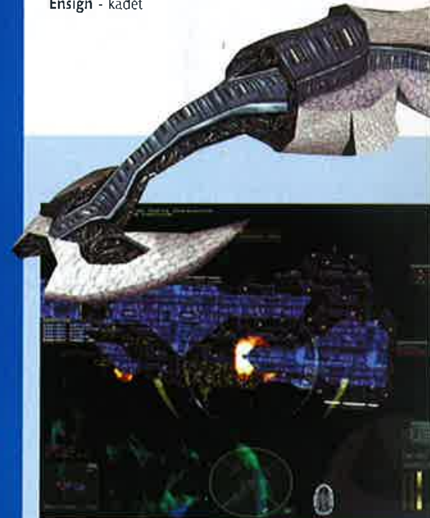
Piloci nie otrzymują zasług za zniszczenie asteroidów lub innych obiektów niebędących pod kontrolą wroga.

Odznaczenia

W toku czynnej służby na pokładzie stacji bojowej piloci mają szansę zdobycia odznaczeń za szczególne zasługi na polu walki. Ekran medali jest dostępny po kliknięciu przycisku Medals u dołu ekranu pilotów. Wyświetlane są na nim wszystkie odznaczenia zdobyte przez aktualnie wybranego pilota. Po zaznaczeniu medalu kursorem możesz przeczytać opis danego odznaczenia.

Każdy nowy pilot zaczyna służbę w stopniu kadeta. W toku kampanii, w miarę nabywania nowych umiejętności pilot może awansować w hierarchii GTVA i przejmować nowe obowiązki.

Oto wykaz stopni wojskowych w hierarchii dowództwa GTVA:
Admiral - admirał
Vice Admiral - wice-admirał
Rear Admiral - kontradmirał
Commodore - dowódca eskadry
Captain - kapitan
Commander - podpułkownik
Lieutenant Commander - komandor porucznik
Lieutenant - porucznik
Lieutenant Junior Grade - podporucznik
Ensign - kadet



Sala techniczna

W sali technicznej możesz przeglądać bazę danych, odbywać misje próbne w symulatorze lotu, przeglądać przerywniki filmowe oraz zapoznać się z listą osób zaangażowanych w produkcję FreeSpace 2.

Baza danych

Ekran bazy danych zawiera informacje o statkach, uzbrojeniu, rasach i historii konfliktu przedstawionego w FreeSpace 2. Aby zmienić informacje w bazie danych, kliknij odpowiedni przycisk u dołu ekranu. Jeżeli lista nie mieści się na ekranie, możesz przewijać ją strzałkami po lewej. Aby przejrzeć dane wywiadowcze, użyj strzałek po prawej stronie ekranu.

Symulator lotu

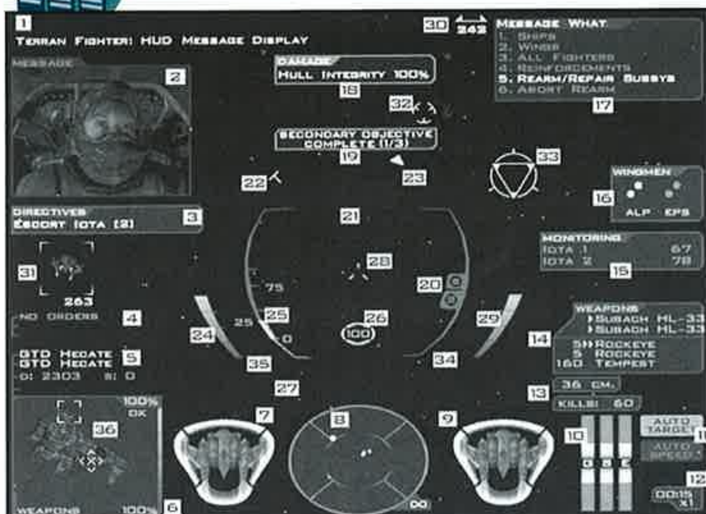
Symulator lotu pozwala na ponowne zmierzenie się z zadaniami w misjach, które wypełniłeś w trybie kampanii.

Z listy wybierz interesującą cię misję i kliknij przycisk Commit. Przyciski u dołu służą do przełączania między misjami w trybie kampanii i misjami stworzonymi specjalnie z myślą o grze pojedynczej.

Przerywniki filmowe

Ten ekran pozwala na obejrzenie przerywników filmowych, które widziałeś podczas gry w trybie kampanii.

INSTRUKCJA



1. Komunikaty - tu wyświetlane są wszystkie komunikaty podczas misji. Są to informacje od twoich skrzydłowych, dowództwa lub innych statków obecnych na polu walki.

2. Wideofon - w tym okienku wyświetlany jest wizerunek osoby nadającej komunikat.

3. Okno instrukcji - w tym okienku pojawiają się instrukcje, które masz zrealizować w trakcie misji. Nie należy ich mylić z zadaniami - każde zadanie misji składa się z szeregu instrukcji. Cyfra obok zadania oznacza ilość obiektów, których to zadanie dotyczy. Jeżeli np. twoim zadaniem jest zniszczenie wrogiego skrzydła (Destroy Aries [3]), musisz wyeliminować trzy statki.

4. Dodatkowe informacje o celu - tu wyświetlane są rozkazy kierowane do statku, który jest zalokowany na twoim celowniku. Przy manewrach dokujących lub związanych z dotarciem do określonego punktu w przestrzeni podawany jest tu także szacunkowy czas zakończenia manewru.

5. Informacja o celu - pierwsze dwie linijki podają nazwę zalokowanego obiektu, nazwę jego skrzydła i klasę pojazdu. Zaś trzecia odległość od obiektu oraz jego prędkość.

6. Widok celu - to okienko ukazuje zalokowany cel w czasie rzeczywistym. W prawym górnym rogu wyświetlane są informacje o stanie poszycia i statusie celu. Status określany jest skrótami: OK - bez uszkodzeń, DMG - poszycie poniżej 90% (czyli ponad 10% uszkodzeń), oraz CRT - stan poszycia krytyczny. Pionowy pasek po prawej jest graficznym odzwierciedleniem stanu poszycia celu.
Gdy zalokowany jest podsystem wrogiego statku, u dołu okienka pojawia się nazwa tego podsystemu. Jeśli cel jest unieszkodliwiony (np. po zniszczeniu podsystemu napędowego), u dołu pojawia się informacja Disabled.

7. Podgląd celu - ten dwuwymiarowy schemat ukazuje widok z góry na zalokowany obiekt. Jeśli obiekt wyposażony jest w pole siłowe, jego stan jest reprezentowany przez cztery segmenty otaczające okienko. Jasno świecący segment oznacza, że pole działa z pełną mocą. Uszkodzenia sygnalizowane są ciemniejszym kolorem osłon.
Trafienie sygnalizowane jest krótkotrwałym błyskiem osłon i ikony celu.

8. Radar - to owalne okienko jest ekranem radaru. Barwne punkty na wyświetlaczu sygnalizują położenie obiektów wokół twojego statku. Te mieszczące się w centralnym okręgu znajdują się w twoim polu widzenia. Jeżeli obiekt wyświetlany jest w centrum radaru, oznacza to, że znajduje się bezpośrednio przed tobą. Zewnętrzny okrąg reprezentuje obszar poza twoim polem widzenia. Gdy punkt znajduje się na obwodzie ekranu radaru, obiekt jest dokładnie za tobą.
Wrogie obiekty oznaczono kolorem czerwonym, obiekty sprzymierzone (alianci) - kolorem zielonym, zaś obiekty neutralne lub niezidentyfikowane - kolorem szarym. Obiekty wchodzące lub wychodzące z podprzestrzeni oraz wszelkie inne nietypowe obiekty sygnalizowane są błękitnym rozbłyskiem. Obiekt zalokowany (namierzony) jest zawsze przedstawiony jako większy. Ponadto obiekty, które znajdują się dalej niż 1500 metrów, symbolizowane są kolorem o mniejszej intensywności.
Zasięg radaru można ustawić, używając klawisza apostrofu ('). Obiekty poza aktualnie ustawionym zasięgiem radaru nie są wyświetlane. Aktualne ustawienie zasięgu radaru jest wyświetlane w prawym dolnym rogu ekranu radaru.

9. Podgląd własnego statku - to okienko ukazuje informacje o stanie poszycia i osłon twojego statku.

10. Wyświetlacz ETS - te trzy wskaźniki informują o aktualnych ustawieniach systemu zarządzania energią (ETS - Energy Transfer System). Pionowe słupki sygnalizują ilość energii przesyłanej do działek (G), silnika (E) i osłon (S).

11. Auto Target/Auto Speed - te dwa wskaźniki informują o bieżącym stanie (włączona/wyłączona) funkcji autonamierzania i autodopasowania prędkości.

12. Wyświetlacz czasu - cyfry pokazują czas, jaki upłynął od początku misji; poniżej wyświetlana jest informacja o aktualnej kompresji czasu (1x, 2x lub 4x).

13. Środki przeciwdziałania/Licznik zniszczeń - wskaźnik CM informuje o ilości dostępnych środków przeciwdziałania (flary, środki antyradarowe). Kills to licznik obiektów, które w bieżącej misji zostały zaliczone jako zniszczone.

14. Wyświetlacz uzbrojenia - górna część wyświetlacza informuje o stanie uzbrojenia podstawowego. Strzałka po lewej oznacza, że broń została uzbrojona i jest gotowa do użycia. Jeżeli oba banki są połączone, każdy z nich będzie oznaczony strzałką.
Dolna część wyświetlacza informuje o stanie uzbrojenia pomocniczego i ilości dostępnych pocisków. Aktywny bank oznaczono strzałką. Gdy bank ten jest ustawiony na tryb seryjny, jest oznaczony dwoma strzałkami.

15. Wskaźnik monitorowania/eskorty - wskaźnik monitorowania służy do śledzenia stanu poszycia obiektów, które masz za zadanie chronić w danej misji. Jeśli osłaniany statek odbiera uszkodzenia, jest to sygnalizowane krótkim błyskiem na wyświetlaczu. W przypadku, chroniony obiekt jest unieruchomiony, przy jego nazwie pojawia się litera "D".
Jednocześnie możesz monitorować nie więcej niż trzy obiekty.

16. Status skrzydłowych - ten wskaźnik służy do śledzenia stanu innych statków z twojej formacji. Każde skrzydło reprezentowane jest zbiorem punktów, opatrzonych nazwą skrzydła.
Każdy punkt (symbolizujący pojedynczy statek) może być wyświetlany na cztery sposoby:
- zielony pełny: statek obecny na polu walki, stan poszycia powyżej 50%
- czerwony pełny: statek obecny na polu walki, stan poszycia poniżej 50%
- zielony pusty: statek opuścił pole walki
- czerwony pusty: statek został zniszczony
Każde trafienie sygnalizowane jest błyskiem. Na wyświetlaczu pokazywane są tylko skrzydła Alpha, Beta, Gamma, Delta i Epsilon.

17. Menu komunikacji - to menu wyświetla dostępne komunikaty. Naciśnij C, aby otworzyć menu, a następnie wybierz cyfrę odpowiadającą komunikatowi, jaki chcesz przesłać wybranej formacji lub obiektowi.

18. Wskaźnik uszkodzeń - ten wskaźnik informuje o uszkodzeniach poszczególnych podsystemów twojego statku, w tym także o stanie poszycia. Wszystkie podsystemy (z wyjątkiem poszycia) mają zdolność autonaprawy. Proces ten jest powolny i nie dotyczy tych podsystemów, które zostały całkowicie zniszczone (stan 0%). Uszkodzone lub zniszczone podsystemy można naprawić po wezwaniu statku wsparcia.

19. Informacja o zadaniach - ten wskaźnik pojawia się za każdym razem, gdy jeden z celów (główny, podrzędny i poboczny) zostanie zrealizowany lub utracisz szansę na jego realizację. Liczba obok informacji wskazuje na ilość celów danego typu, których dotyczy ta informacja. Przykładowo, jeżeli wyświetlona jest informacja Primary Objective Complete 1/2, oznacza to, że został zrealizowany jeden z dwóch celów głównych.

20. Ostrzeżenie o zagrożeniu - błysk górnego wskaźnika informuje, że wrogi obiekt oddał w twoim kierunku strzał z broni podstawowej lub działka laserowego. Błysk dolnego wskaźnika oznacza, iż wrogi obiekt próbuje namierzyć twój statek (zalokować go w celu). Ostrzeżeniu towarzyszy niski sygnał dźwiękowy.

21. Ostrzeżenie o pocisku/kolizji - Launch pojawia się, gdy w twoim kierunku zostanie odpalona rakieta kierowana zalokowana na cel. Jeśli w reakcji na ostrzeżenie użyjesz środków przeciwdziałania, na krótko pojawi się napis Evaded. Wskaźnik Collision mruga, gdy odbierasz uszkodzenia w wyniku kolizji z innym obiektem. Informacja Blast oznacza, że odebrałeś uszkodzenia na skutek zbyt bliskiej eksplozji. W toku kampanii dowiesz się, że na stan tego wyświetlacza wpływają także inne czynniki.

22. Wskaźnik aspektu celu - ten wskaźnik w kształcie litery "T" informuje o aspekcie namierzonego obiektu, tj. kierunku, w jakim się porusza w stosunku do twojego statku. Jeśli wskaźnik jest w górnym obszarze swej orbity, zalokowany obiekt jest skierowany w twoją stronę (leci w twoim kierunku). Gdy wskaźnik jest w dolnej części orbity, obiekt skierowany jest w przeciwnym kierunku. Najwyższy punkt orbity oznacza, że obiekt kieruje się prosto na ciebie, najniższy - obiekt leci dokładnie w tym samym kierunku co ty. Informacja o aspekcie obiektu jest szczególnie istotna przy odpalaniu rakiet zdalnie naprowadzanych. Jeżeli odczekasz z odpaleniem pocisku do chwili, gdy wskaźnik znajdzie się w dolnej części orbity, będzie on miał większe szanse trafienia.

23. Kierunek celu - gdy zalokowany obiekt zniknie z pola widzenia, wskaźnik pokazuje kierunek, w jakim należy zwrócić statek, aby uchwycić obiekt w celownik.

24. Energia dopalacza - wskaźnik pokazuje rezerwy energii układu dopalającego.

25. Wskaźnik ciągu - ten wskaźnik ukazuje aktualny poziom ciągu i prędkość statku. Liczba w prawym górnym rogu wskaźnika informuje o maksymalnej prędkości przy silnikach ustawionych na pełny ciąg. Liczba ta może zmieniać się w zależności od bieżących ustawień ETS (systemu zarządzania energią). Liczba po lewej stronie wskaźnika to twoja aktualna prędkość. Włączenie funkcji autodopasowania prędkości sygnalizowane jest literą "M" obok wskazań prędkościomierza.

26. Ikonka celu - liczba informuje o stanie poszycia celu. Jeśli cel jest chroniony polem siłowym, wokół liczby wyświetlane są cztery segmenty informujące o stanie pola. Sposób sygnalizowania stanu pola jest identyczny jak na wyświetlaczu podglądu celu.

27. Status statku wsparcia - gdy wezwiesz statek wsparcia, to okienko będzie cię informować na bieżąco o jego statusie. Busy oznacza, że statek wsparcia jest zajęty realizacją innego przydziału. Jeśli jest wolny, wyświetlacz podaje liczbowo szacunkowy czas do przybycia wsparcia.

28. Celownik - wskazuje punkt celowania dla broni podstawowej.

29. Rezerwy energii dla broni podstawowej - wskaźnik podaje w formie graficznej ilość dostępnych rezerw energetycznych na potrzeby broni podstawowej. W przypadku gdy stan rezerw sięga zera, nie można oddać strzału z broni podstawowej. Jeśli energia symbolizowana paskiem "G" na wyświetlaczu ETS jest ustawiona na zero, rezerwy energii dla broni podstawowej nie odnawiają się.

30. Wskaźnik celu poza polem widzenia - ten wskaźnik pokazuje kierunek oraz prędkość celu pozostającego poza polem widzenia. Im większa odległość między strzałkami, tym dalej obiekt znajduje się od krawędzi pola widzenia. Liczba podaje w metrach fizyczną odległość od obiektu.

31. Ramki celu - wskaźnik obejmuje aktualnie zalokowany cel. Liczba podaje w metrach odległość od celu.

32. Poprawka na cel - wskaźnik pokazuje punkt celowania, w który należy kierować strzał z broni niekierowanej, aby uwzględnić poprawkę na poruszanie się celu. Informacja ta jest ustalana na bazie aktualnych prędkości i aspektu celu, a zatem nie gwarantuje trafienia. Wewnętrzny celownik pojawia się tylko wówczas, gdy cel znajduje się w zasięgu strzału obecnie wybranej broni pomocniczej. Zewnętrzny celownik pojawia się wówczas, kiedy cel znajduje się w polu rażenia aktualnie wybranej broni podstawowej.

33. Celownik aspektu - ten wskaźnik pojawia się, gdy próbujesz zalokować cel na potrzeby pocisku radiolokacyjnego (np. Tsunami lub Hornet). Im bliżej celu znajduje się celownik, tym większe są szanse na jego skuteczne zalokowanie. Po zalokowaniu trójkąt na wyświetlaczu przestaje obracać się i jest otoczony migającym okręgiem.

34. Kierunek zagrożenia - ten czerwony, pusty w środku trójkąt wskazuje kierunek, w jakim znajduje się atakujący statek. Na ekranie może się pojawić kilka takich wskaźników jednocześnie.

35. Kierunek pocisku - ten żółty trójkąt informuje o pocisku lecącym w stronę twojego statku i wskazuje kierunek pocisku. Linia biegnąca od wskaźnika ilustruje w graficznej formie odległość od pocisku - im dłuższa, tym większy dystans między twoim statkiem a pociskiem.

36. Ramki zalokowanego podsystemu - wskaźnik informuje o pozycji namierzonego podsystemu. W przypadku gdy podsystem znajduje się w polu widzenia, ramki są puste; jeśli znajduje się po przeciwnej stronie kadłuba wrogiego obiektu, wewnątrz ramek znajduje się symbol "x". Szary kolor oznacza zniszczony podsystem.

Sala odpraw

Wejście do sali odpraw z aktualnie wybranym pilotem dla trybu pojedynczego otwiera ekran odpraw z kolejną misją w aktualnie realizowanej kampanii.

Misje FreeSpace 2

Rozgrywanie misji w trybie kampanii jest esencją gry FreeSpace 2. Aby ułatwić ci wykonanie powierzonych zadań, poprzedziliśmy każdą z nich szczegółową odprawą - dzięki niej poznasz szczegóły czekających cię zadań misji i kontekst, w jakim misja ta rozgrywa się.

Rozkazy dzienne

Przed niektórymi misjami będziesz miał możliwość zapoznania się z rozkazami dziennymi, wydawanymi przez dowódcę statku macierzystego. Polecenia te są adresowane do wszystkich pilotów stacjonujących w bazie. Treść typowego rozkazu dziennego podzielono na kilka etapów. Poruszanie się między kolejnymi etapami ułatwiają przyciski nawigacyjne po prawej stronie okienka rozkazu.

Odprawa przed misją

Ekran odpraw, wyświetlany przed każdą misją, zawiera opis czekającej cię misji oraz szczegółowe omówienie poszczególnych jej celów i zadań. W lewym górnym rogu znajdują się przyciski Briefing (podświetlony), Ship Selection (ekran wyboru statku) oraz Weapon Loadout (ekran wyboru broni).

Odprawa, podobnie jak rozkaz dzienny, jest prezentowana etapami. Każdy koncentruje się na jednym z celów, które jesteś zobowiązany wykonać w trakcie misji. Do przechodzenia między etapami służą przyciski nawigacyjne w lewym górnym rogu okienka.

Każdy etap w oknie odprawy zawiera graficzną reprezentację obiektów, jakie masz szansę napotkać w trakcie misji. Klikając ikonkę, możesz otworzyć okienko ze szczegółowym opisem danego obiektu.

U dołu ekranu wyświetlany jest tekst odprawy dla aktualnie wybranego etapu misji. Misje FreeSpace 2 często są bardzo złożone, zatem przed podjęciem zadań warto zapoznać się z tekstem odprawy.

Ostatnim etapem odprawy jest lista celów misji. W przypadku gdy chcesz ukończyć misję z wyróżnieniem, musisz je wszystkie zrealizować w zadanym czasie.

Cele główne (Primary Objectives) to kluczowe zadania, które należy wypełnić w trakcie misji. Jeżeli nie zdołasz zrealizować jednego z celów głównych, misja nie zostanie zaliczona.

Cele podrzędne (Secondary Objectives) są ważne, ale nie kluczowe dla rozwoju wydarzeń. Gdy nie uda ci się wypełnić jednego z celów podrzędnych, misja nie zakończy się pełnym sukcesem, ale w większości przypadków będziesz mógł ją zaliczyć i przejść do kolejnej.

Cele poboczne (Bonus Objectives) to zadania nieprzewidziane w toku wydarzeń, które mogą mieć miejsce w trakcie wykonywania misji. Celów pobocznych nie sposób przewidzieć, stąd też nie dowiesz się o nich na odprawie.

Po zapoznaniu się ze wszystkimi etapami odprawy możesz przejść do ekranu wyboru statku (niedostępny w misjach szkoleniowych).

Wybór statku

Ten ekran pozwala pilotowi - na potrzeby misji - wybrać statek, który najbardziej odpowiada charakterowi czekających go zadań. W pierwszych misjach kampanii FreeSpace 2 nie dysponujesz doświadczeniem wystarczającym do obsługi bardziej zaawansowanych technicznie pojazdów. Z czasem jednak będziesz zdobywał coraz wyższą pozycję w hierarchii i będziesz miał dostęp do wielu typów pojazdów oraz uzbrojenia.

U dołu ekranu znajduje się schemat szyku bojowego. Grając w trybie jednoosobowym, jesteś zawsze członkiem skrzydła Alpha - tego, którego schemat przedstawiony jest po lewej stronie. Twój pojazd znajduje się zawsze na czele formacji (na schemacie u góry) i jest oznaczony na pomarańczowo.

W niektórych misjach będą cię wspomagały inne formacje, oznaczone kodami Beta i Gamma. Te trzy zastępy (Alpha, Beta i Gamma) stanowią trzon twoich sił bojowych w FreeSpace 2. W zależności od typu i charakteru misji, w operacji bojowej mogą uczestniczyć także inne skrzydła, oznaczane kodami według kolejnych liter alfabetu greckiego (Delta, Epsilon etc.). Pamiętaj jednak, że Alpha, Beta i Gamma są jedynymi formacjami, nad których składem i wyposażeniem masz bezpośrednią pieczę. Innymi słowy, tylko te trzy możesz wyposażać na ekranach zmiany statku oraz uzbrojenia.

Ikony używane w schematach formacji u dołu ekranu mają następujące znaczenie:

Ikona statku: taka ikona reprezentuje rodzaj statku przypisany do danej pozycji w formacji. Każda z klas pojazdów ma własny symbol. Jeśli na schemacie formacji widnieje ikona statku, po rozpoczęciu misji pozycja ta będzie zajmowana przez pojazd o klasie zgodnej z symbolem. Każdy ze statków w formacji można zastąpić pojazdem z innej dostępnej w danej chwili klasy.

Zamknięta ikona: ta pozycja formacji nie może być w danej misji obsadzona.

Otwarta ikona: ta ikona sygnalizuje wolną pozycję w szyku, którą można obsadzić dowolnym z dostępnych pojazdów.

W środkowej części ekranu przedstawiono obracający się, trójwymiarowy model pojazdu z aktualnie wybranej klasy, a obok wyświetlone są jego podstawowe dane techniczne. Aby wyświetlić dane i modele innych pojazdów, kliknij ich ikony w schemacie formacji.

W lewym dolnym rogu znajduje się lista klas pojazdów, dostępnych w danej misji. Cyfry oznaczają liczbę pojazdów danej klasy (nie licząc tych przydzielonych do formacji).

Zmiana statków odbywa się przez przeciąganie myszką ikony pojazdu z listy na schemat formacji. Jeśli dane miejsce w szyku jest już zajęte, poprzedni pojazd automatycznie wraca na listę pojazdów dostępnych.

Po dopasowaniu składu formacji możesz kliknąć przycisk Weapon Loadout, by przejść do ekranu wyboru broni, lub kliknąć Commit i rozpocząć misję.

Wybór broni

Ekran wyboru broni pozwala na modyfikowanie domyślnych jej przydziałów dla twojego pojazdu. W przypadku gdy twoja ranga i zakres kompetencji pozwalają na to, możesz także decydować o doborze broni dla każdego ze statków formacji.

Po lewej stronie znajdują się dwie listy. Górna prezentuje dostępne uzbrojenie podstawowe (działa i lasery), dolna zaś uzbrojenie pomocnicze (pociski i bomby). Liczby obok ikon oznaczają ilość dostępnych egzemplarzy.

Centrum ekranu zajmuje widok aktualnie wybranego statku. Obok znajdują się okienka reprezentujące każdy z dostępnych banków uzbrojenia podstawowego oraz pomocniczego. Aby obejrzeć konfigurację uzbrojenia innego statku, kliknij jego ikonę na schemacie poniżej.

Każdy z banków uzbrojenia pomocniczego po prawej stronie modelu pojazdu oznaczono liczbą. Oznacza ona ilość aktualnie załadowanych pocisków danego typu. Różne klasy pojazdów mają różną pojemność banków, ponadto różne typy pocisków zajmują więcej lub mniej miejsca w banku uzbrojenia.

Po prawej stronie ekranu znajdują się diagram i opis techniczny aktualnie wybranego typu uzbrojenia. W przypadku broni podstawowej opis podaje zużycie energii oraz skuteczność bojową broni (im wyższy poziom, tym więcej uszkodzeń dana broń zadaje). W przypadku broni pomocniczej opis podaje typ pocisku lub bomby (niekierowane, naprowadzane podczerwienią etc.). Aby obejrzeć opis innego typu uzbrojenia, kliknij jego ikonę na liście po lewej stronie ekranu.

W celu dokonania zmiany typu uzbrojenia, które jest na wyposażeniu statku, po prostu przeciągnij ikonę z listy na odpowiedni bank uzbrojenia.

Uwaga: Poszczególne klasy pojazdów mają różną pojemność banków. Ponadto nie wszystkie typu uzbrojenia można instalować w statkach odmiennych klas. Jeżeli aktualnie wybrany pojazd nie może być wyposażony w określony typ uzbrojenia, ikona niekompatybilnej broni na liście uzbrojenia będzie przedstawiona kolorem szarym.

Po ustawieniu uzbrojenia kliknij przycisk Commit, by rozpocząć misję.

HUD (Heads-up Display)

Ilustracja na stronie 16 przedstawia główny ekran FreeSpace 2, czyli obraz widziany podczas misji. Ilość informacji ukazana na wyświetlaczu wydaje się oszałamiająca, ale pamiętaj, że im lepiej poznasz funkcje wyświetlacza, tym lepiej i efektywniej będziesz sobie radził na polu walki. Ponadto niektóre z elementów wyświetlacza można wyłączyć z poziomu ekranu ustawień (Options/HUD Config).

Komunikacja

Menu komunikacji pozwala porozumiewać się z innymi statkami formacji, wydawać rozkazy skrzydłowym, wzywać statek wsparcia etc.

Uwaga: W początkowych misjach kampanii nie dysponujesz uprawnieniami do wydawania rozkazów. Ponadto niektóre statki i formacje nie przyjmują rozkazów od ciebie z racji tego, że podlegają innemu dowództwu.

Menu komunikacji jest kontekstowe i wyświetla tylko te komunikaty, które są w danej chwili dostępne.

Klawiszologia

Celowanie

Następny statek	T
Poprzedni statek	Shift-T
Najbliższy wrogi obiekt	H, przycisk 3
Autonamierzanie (wł./wył.)	Alt-H
Najbliższy statek aliancki	F
Namierz statek w celowniku	Y, przycisk 5
Najbliższy statek atakujący namierzony obiekt	G
Ostatniego odbiorcę komunikatu	Alt-Y
Podsystem w celowniku	V
Następny podsystem	S
Poprzedni podsystem	Shift-S
Najbliższy atakujący statek	R, przycisk 7
Cel namierzonego obiektu	J
Następny eskortowany statek	E
Najbliższy statek wsparcia	Alt-R
Następny niezidentyfikowany transport	U
Nowo przybyły statek	N
Następna czynna wieżyczka	K
Następna bomba lub bombowiec wroga	B

Pilotaż

Ciąg	A
Ciąg wstecz	Z
Pochył w lewo	pad 7, joy/mysz lewo
Pochył w prawo	pad 9, joy/mysz prawo
Trym w przód	pad 8, joy/mysz przód
Trym w tył	pad 2, joy/mysz tył
Ster w lewo	pad 4
Ster w prawo	pad 6
Ciąg zero	Backspace
Ciąg maks	\
Ciąg 1/3 mocy	[
Ciąg 2/3 mocy	]
Ciąg +5%	=
Ciąg -5%	-
Dopalacz	Tab, przycisk 6

Uzbrojenie

Strzał z broni podstawowej	Lewy Ctrl, przycisk 1
Strzał z broni pomocniczej	Spacja, przycisk 2
Następna broń podstawowa	.
Poprzednia broń podstawowa	,
Następna broń pomocnicza	/
Ustaw szybkostrzelność broni pomocniczej	Shift-/
Odpal środek przeciwdziałania	X, przycisk 4

Inne

Autodopasowanie prędkości do celu	M
Wł./wył. autodopasowanie prędkości	Alt-M
Atakuj mój cel	Shift-A
Rozbrój mój cel	Shift-Z
Unieruchom mój cel	Shift-D
Atakuj namierzony podsystem	Shift-V
Przechwyć mój cel	Shift-X
Przyzwolenie ataku	Shift-E
Przejdź w formację	Shift-W
Ignoruj mój cel	Shift-I
Chroń mój cel	Shift-P
Kryj mnie	Shift-C
Wróć do bazy	Shift-J
Wezwanie statku wsparcia	Shift-R
Widok zza statku	pad *
Widok z zewnątrz	pad .
Wł./wył. lokowanie kamery	pad Enter
Swobodny widok	pad 0
Widok celu	pad /
Zoom kamery	pad +/-
Centruj widok	pad 5
Zasięg radaru	'
Menu komunikacji	C
Powrót do bazy (zakończenie misji)	Alt-J
Energia broni +	Insert
Energia broni -	Delete
Energia osłon +	Home
Energia osłon -	End
Energia napędu +	PageUp
Energia napędu -	PageDown
Zrównoważenie ustawień energii	Alt-D
Wzmocnij osłony (przód)	Strzałka góra
Wzmocnij osłony (tył)	Strzałka dół
Wzmocnij osłony (lewo)	Strzałka lewo
Wzmocnij osłony (prawo)	Strzałka prawo
Transfer energii laser=>osłony	Scroll Lock
Transfer energii osłony=>laser	Shift-Scroll Lock
Dodaj/usuń z listy eskorty	Alt-E
Wyczyść listę eskorty	Alt-Shift-E
Zwiększ kompresję czasu	Shift-.
Zmniejsz kompresję czasu	Shift-,



Wakacyjny luz!

No i co - no i wakacje już! Ale zawsze może być JESZCZE weselej... dlatego zapraszamy do lektury tego działu. Jedynym jego celem jest właśnie wprawienie was w dobry albo i jeszcze lepszy nastrój. (Teksty publikowane w tym dziale są autorstwa czytelników lub wyszperano je w Sieci.)

Gdyby chorzy zachowywali się jak użytkownicy komputerów...

Pielęgniarka (przez telefon): Dzień dobry, w czym mogę pomóc?
Pacjent: Mam problem.
Pielęgniarka: Jaki problem?
Pacjent: Nie mogę podnosić przedmiotów lewą ręką.
Pielęgniarka: Czy podejrzewa pan, dlaczego tak się dzieje?
Pacjent: Nie! To pani ma mi to wyjaśnić!
Pielęgniarka: Będę potrzebowała nieco więcej informacji, jeśli mam pomóc przez telefon. Możemy się rozłączyć i może pan przyjechać do szpitala.
Pacjent: Nie! Nie mam teraz na to czasu. Muszę mieć natychmiast wyleczoną lewą rękę.
Pielęgniarka: Dobrze, zobaczymy, co w takim razie możemy dla pana zrobić. Kiedy po raz pierwszy zauważył pan problem z podnoszeniem przedmiotów?
Pacjent: Dzisiaj z rana.
Pielęgniarka: Hm...
Pacjent: Sądzę, że to było wtedy, gdy robiłem sobie drugie śniadanie.
Pielęgniarka: Dobrze. Nie mógł pan podnieść rzeczy podczas robienia drugiego śniadania?
Pacjent: Najpierw mogłem, ale później już nie.
Pielęgniarka: Co pan robił tuż przed tym, gdy zauważył pan problem?
Pacjent: Nie pamiętam! Proszę posłuchać, to strata czasu! Powinna pani być w stanie mnie wyleczyć! Dlaczego nie wykonuje pani swoich obowiązków?
Pielęgniarka: Proszę pana, naprawdę potrzebuję więcej informacji niż te, które podał mi pan do tej pory, zanim będę mogła odkryć, co jest nie tak. Proszę spróbować przypomnieć sobie, co pan robił.
Pacjent: Hm... sądzę, że kroiłem jakieś warzywa.
Pielęgniarka: Dobrze. Czy podczas krojenia warzyw skaleczył się pan?
Pacjent: Tak. Czy sądzi pani, że w tym tkwi problem?
Pielęgniarka: Być może, proszę pana. Jak bardzo się pan skaleczył?
Pacjent: Cóż, było wiele krwi.
Pielęgniarka: O...
Pacjent: I tuż po tym zauważyłem, że zniknął mój kciuk.
Pielęgniarka: Pański kciuk zniknął?
Pacjent: Tak. Ale naprawdę nie sądzę, że to ma tutaj znaczenie.



Pielęgniarka: Proszę pana, potrzebuje pan swojego kciuka, jeśli chce pan podnosić pewne rzeczy!
Pacjent: Doprawdy?
Pielęgniarka (wzdycha): Tak.
Pacjent: O rany. Zatem pewnie nie powinienem był go wtedy całkowicie obcinać...?
Pielęgniarka: Nie, pewnie nie.
Pacjent: Co zamierza pani w tej sprawie zrobić?
Pielęgniarka: Cóż, proszę pana, najlepszą rzeczą, jaką możemy zrobić, to spróbować przyszyć kciuk. Musi pan przynieść go do szpitala i ktoś musi przyszyć go panu.
Pacjent: Ale ja nie mam na to czasu! Czy nie ma czegoś innego, co możecie zrobić?
Pielęgniarka: Nie, proszę pana. Musi mieć pan tylko nadzieję, że nie jest zbyt późno, żeby go przyszyć.
Pacjent: Może być zbyt późno!?!
Pielęgniarka: Niestety.
Pacjent: O cholera! Dlaczego nikt mnie wcześniej o tym nie uprzedził?
Pielęgniarka: Przykro mi, proszę pana. Proszę włożyć kciuk do torebki z lodem i przynieść go do szpitala najszybciej jak można.
Pacjent: Nie mogę tego zrobić!
Pielęgniarka: Dlaczego?
Pacjent: Cóż, po tym, gdy go odciąłem, nie wiedziałem, że będę go jeszcze potrzebował... więc go wyrzuciłem.

Protokoły Policyjne

Fragment notatki służbowej z 1978 roku:
"Przesłuchiwany Lesław S., który zasnął w swym samochodzie na przejeździe kolejowym w miejscowości R., wyjaśnił mi, że to nie alkohol spowodował jego zaśniecie, lecz śpiączka afrykańska, której nabawił się pięć lat temu, przebywając na kontrakcie w Libii. Zaproponował mi, abym nie dawał więcej dowodów swojego nieuctwa, lecz pouczył się medycyny afrykańskiej (...)".

Z notatki urzędowej z 1979 roku:
"(...) Franciszek R. wycofał dziś zawiadomienie o zuchwałej kradzieży swojej sztucznej szczęki, bowiem babcia klozetowa, czyli pisuardessa w restauracji >Krakowiak<, znalazła sztuczną szczękę wyżej wymienionego w ubikacji, którą to Franciszek R. przez własną nieuwagę wyrzygał w dniu wczorajszym wraz z obiadem, przekąską i pół litrem wódki żołądkowej gorzkiej (...)".

Z zeznań Katarzyny P., lat 46, właścicielki meliny w W.:
"Po wypiciu dwóch butelek wina Włodzimierz L. uniósł moje nogi wysoko do góry (pod sam sufit) i naruszył żyrandol w pokoju, który spadł. Żądam kategorycznie zwrotu wartości tego żyrandola, który upadł (...)".

"Tadeusz G. trzymał w ręku trzepaczkę, którą na oczach mieszkańców i dzieci oraz wychodzącej ze szkoły młodzieży wyprawiał niesamowite orgie (...)".

"W ostatnią niedzielę wracający z kościoła ludzie powiadomili tutejszy posterunek MO, że na trawniku obok kościoła leży spity do nieprzytomności Eugeniusz J. i ksiądz proboszcz bardzo prosi, aby go stamtąd zabrać. Natychmiast udałem się we wskazane miejsce i stanowczym tonem wydałem spitemu do nieprzytomności polecenie, by natychmiast zmienił miejsce wylegiwania się. On odpowiedział mi bełkotliwie, że nie zna przykazania, które nakazywałoby mu stać na baczność pod kościołem i bezczelnie leżał dalej".

"W dniu 17 kwietnia 1980 roku, z polecenia oficera dyżurnego udałem się na ulicę Partyzantów, gdzie nietrzeźwy Jarosław R. oddawał prywatnie mocz i inne ekstramenty fizjologiczne, co czynił w biały dzień, publicznie pod oknami budynku Komitetu Miejskiego PZPR. Wezwałem go, by natychmiast zaprzestał tych czynności, lecz na moje wezwanie Jarosław R. zareagował negatywnie (...)".

Fragment notatki służbowej do Służby Bezpieczeństwa:
"Ob. Władysław W. do ustroju socjalistycznego i obecnej rzeczywistości ustosunkowany jest bardzo pozytywnie. Tylko raz podczas meczu piłkarskiego wykrzyknął "Precz z komuną", lecz wówczas prawdopodobnie był pijany i nie można tego brać na poważnie. Będzie dobrym kandydatem na członka PZPR (...)".

Krótki kurs spławiania frajerów

ON: Jestem fotografem. Szukałem takiej twarzy jak twoja.
ONA: Jestem chirurgiem plastycznym. Szukałam takiej twarzy jak twoja.

ON: Cześć! My się znamy! Byliśmy raz czy dwa na randce...
ONA: To musiało być raz - nigdy nie popełniam dwa razy tego samego błędu.

ON: Myślę, że mógłbym cię uszczęśliwić.
ONA: A co? Wychodzisz?

ON: Co byś powiedziała, gdybym poprosił cię o rękę?





ONA: Nic. Nie umiem równocześnie mówić i śmiać się.

ON: Czy mógłbym dostać twój numer telefonu?
ONA: Czemu? Nie masz własnego?

ON: Nie sądzisz, że to przeznaczenie zetknęło nas ze sobą?
ONA: Nie, to był zwykły pech!

ON: Gdzie byłaś przez całe moje życie?
ONA: Chowałam się przed tobą.

ON: Czy my się już gdzieś nie widzieliśmy?
ONA: Tak, dlatego już tam nie chodzę...

ON: Czy to miejsce jest wolne?
ONA: Tak, a jeśli usiądziesz, to też będzie!

ON: Dla ciebie poszedłbym na koniec świata!
ONA: A zostałbyś tam?

ON: Gdybym zobaczył cię nagą - pewnie umarłbym ze szczęścia...
ONA: Gdybym zobaczyła cię nago - umarłabym ze śmiechu.

Tematy maturalne na przyszły rok?

1. 'I'm not a girl, not yet a woman' - odnieś się do słów Britney Spears na przykładzie utworów literackich różnych epok.
2. Twoje refleksje nad fenomenem telefonii komórkowej w starożytności i średniowieczu.
3. Motyw murzyna w literaturze staropolskiej.
4. Analiza i interpretacja jednego z wybranych utworów zespołu muzycznego "Metallica".
5. Osama Ben Laden - romantyk czy pozytywista?

Dziecinnie prosty test IQ

Pytania są dziecinnie proste, ale musisz odpowiadać w miarę szybko. Może coś cię zaskoczy... Na wszystkie odpowiedzi masz 5 min. Poniżej jest 10 prostych pytań, zatem na każde masz 30 sekund. KAŻDĄ odpowiedź notuj na kartce. (Koniecznie!) Do dzieła!! I pamiętaj - 5 minut!!!

Zaczynaj!
1) Niektóre miesiące mają 30 dni, niektóre mają 31 dni. A ile jest miesięcy, które mają 28 dni?
2) Jeśli lekarz daje ci 3 tabletki i mówi, żebyś brał jedną co pół godziny, to po jakim czasie połkniesz wszystkie?
3) Kładziesz się spać o godzinie ósmej, a budzik nastawiasz na godzinę 9.00 rano. Ile godzin będziesz spał, zanim zadzwoni?
4) 30 podziel przez pół i dodaj dziesięć. Co otrzymasz?
5) Rolnik miał 17 owiec. Wszystkie poza dziewięcioma zdechły. Ile żyjących owiec zostało rolnikowi?
6) Wchodzisz do ciemnego i zimnego pokoju, w którym są grzejnik gazowy, lampa naftowa i świeczka. Co zapalisz najpierw?
7) Pewien człowiek wybudował dom w kształcie kwadratu. Wszystkie ściany były skierowane zewnętrzną stroną na południe. Koło domu pojawił się niedźwiedź. Jaki kolor miała jego sierść?
8) Weź dwa z trzech jabłek. Ile masz jabłek?
9) Po ile zwierząt z każdego gatunku Mojżesz zabrał na arkę?
10) Jedziesz autobusem z 43 pasażerami - na pierwszym przystanku wsiadło 7 osób, a wysiadło 5, na następnym wysiadło 8 pasażerów, a wsiadło 4. Dojazd do celu zajął 20 godzin. Jak ma na imię kierowca?

Odpowiedzi
1) Wszystkie! Każdy miesiąc ma przynajmniej 28 dni.
2) 1 godzina. Jeśli bierzesz pierwszą pigułkę o godzinie 1.00, wtedy drugą o 1.30, a trzecią o 2.00.
3) 1 godzinę. A kto powiedział, że kładłeś się wieczorem? Poza tym ten zegarek nie ma ustawień AM i PM!
4) 70. Dzielisz przez pół, czyli 0,5 (nie na pół!) - to tak, jakbyś mnożył przez 2.
5) 9 owiec żyje.
6) Zapałkę!
7) Biały. Jeśli wszystkie ściany były skierowane zewnętrzną stroną na południe, dom musi być na biegunie północnym.
8) 2 jabłka. Ja mam 3 jabłka, TY bierzesz 2.
9) Ani jednego. To był Noe, nie Mojżesz.
10) Zauważyłeś, że masz pasażerów? Zatem to TY jesteś kierowcą...

Zobacz, kim jesteś...
10 - Dobra, już wcześniej ktoś ci go kazał wypełnić, nie?
9 - Możesz się przyjąć do naszej redakcji :)
8 - Inteligent
7 - Student
6 - Uczeń liceum
5 - Uczeń szkoły podstawowej
4 - Nauczyciel z podstawówki
3 - Nauczyciel z liceum
2 - Wykładowca uniwersytecki
1 - Typowy polski polityk

Casting do BoysBandu!

ANKIETA DLA KANDYDATÓW

1. Które z poniższych zdań opisuje twoje dotychczasowe związki z muzyką?
a) raz dmuchnąłem w szyjkę pustej butelki i udało mi się wydobyć świszczący dźwięk
b) grałem na małym plastikowym bębenku do 6 klasy szkoły podstawowej
c) moja mama słuchała płyt Elvisa Presleya, kiedy byłem dzieckiem
d) mój wujek grywa na akordeonie (w karty)
e) zawsze chciałem być gwiazdą rocka.

2. Jeśli będziesz grał na instrumencie muzycznym - czy będziesz skłonny w tym samym czasie grać z innymi członkami zespołu?
a) tak
b) nie

3. Jak opisałbyś swój śpiew?
a) mniej irytujący niż dźwięk skrobania paznokciami po tablicy
b) mniej irytujący niż śpiewanie kolęd przez polityków
c) bardziej przyjemny niż lewatywa

4. Czy znasz jakieś podstawowe kroki tańca scenicznego?
a) miednicowe dźgnięcie
b) ściskanie serca
c) potrząsanie tyłeczkiem
d) chwyt za genitalia

5. Ile czasu w ciągu dnia spędzasz na pielęgnacji włosów?
a) 5 minut
b) 2 godziny
c) 4 godziny
d) cały czas

6. Jaki jest twój ulubiony środek do pielęgnacji włosów?
a) szampon
b) odżywka
c) żel
d) pianka
e) wszystkie powyższe!

7. Przynajmniej jeden z członków BoysBandu musi mieć durną fryzurę. Czy jesteś na to gotowy?
a) tak
b) nie
c) tak, jeżeli nie będę najmłodszym członkiem zespołu, który jako jedyny nie podpisze kontraktu na 3 solowe płyty

8. Czy mógłbyś być najmłodszym członkiem BoysBandu, który nie dostanie do podpisania kontraktu na 3 solowe płyty?
a) tak
b) nie
c) jeżeli nie jestem też członkiem z durną fryzurą

9. Czy zgodziłbyś się na bycie pokazywanym, modelowanym, wystawianym i upokarzanym przez wielkich producentów telewizyjnych?
a) tak
b) nie
c) jeżeli nie jestem też członkiem z durną fryzurą

10. Czy nie będziesz miał nic przeciwko temu, że każdy normalny mężczyzna na tej planecie będzie cię uważał za pedzia i prostaka?
a) tak
b) nie
c) być może
d) nie, jeżeli nie będę musiał nosić durnej fryzury i nie będę też najmłodszym członkiem BoysBandu, który nigdy nie dostanie do podpisania kontraktu na 3 solowe płyty

11. Czy będziesz potrafił śpiewać do grubej i brzydkiej dziewczyny na scenie, bez śmiania się jej w twarz?
a) tak
b) nie
c) tylko wówczas, jeżeli jestem członkiem z durną fryzurą

12. Jaką mógłbyś pełnić rolę w zespole?
a) chłopca w skórze
b) chłopca ze słodkimi ustami
c) chłopca z kanciastym podbródkiem
d) nieśmiałego chłopca
e) chłopca ze wspaniałym ciałem
f) chłopca o niejednoznacznej orientacji
g) wkurzonego złego chłopca, który nigdy nie uśmiecha się i przynosi rozgłos grupie przez zatrzymania za jazdę samochodem pod wpływem alkoholu lub środków odurzających

13. Dwie identycznie zachowujące się kule mają ładunki, odpowiednio: +3 kulomby i -1 kulomb. Jeśli zderzą się i rozdzielą, końcowy ładunek będzie wynosił:
a) -2 C
b) +1 C
c) +2 C
d) -1 C
e) nie wiem, ale zajebiście wyglądam w bieliźnie

14. Jaki jest rzeczywisty powód twojej chęci wstąpienia do BoysBandu?
a) pieniądze
b) laski
c) laski i pieniądze
d) kocham muzykę (czytaj: laski)

Zadania matematyczne z USA

*Rok 1950
Treść zadania: producent sprzedaje ciężarówkę desek za 100 dolarów. Koszt produkcji stanowi 4/5 ceny.
Pytanie: ile wynosi zysk?

*Rok 1980 (okres bezstresowego wychowania)
Treść zadania: producent sprzedaje deski za 100 dolarów, koszt produkcji wynosi 80 dolarów, a zysk 20 dolarów.
Pytanie: ile wynosi zysk?
(instrukcja do zadania: należy podkreślić liczbę 20)

*Rok 1990 (rosnąca niechęć do matematyki)
Treść zadania: wycinając piękne drzewa, przedsiębiorca zarobił 20 dolarów.
Pytanie: jak oceniasz człowieka zarabiającego na życie w ten sposób? Jak czują się leśne zwierzątka: ptaki i wiewiórki, którym zniszczono domy?
(Uwaga! nie ma złych odpowiedzi na te pytania.)

*Rok 2002
Treść zadania: przedsiębiorca sprzedaje deski za 100 dolarów. Koszt ich produkcji wynosi 120 dolarów.
Pytanie: jak firma konsultingowa Arthur Andersen wyliczyła zysk producenta w wysokości 60 dolarów?

TEST NA HAKERA

Tłumaczył i opracował Ghost

Informujemy, że tekst ten jest jedynie zabawą i nawet to, że ktoś odpowie poprawnie na większość pytań, jeszcze o niczym nie świadczy, choć... rokowania są pozytywne. Poza tym większość pytań jest jednak zadawana serio...

Punktacja - dodaj 1 za każdą rzecz, jaką wykonałeś, lub za każde pytanie, na które poprawnie odpowiedziałeś. Jeśli twoja punktacja będzie pomiędzy:

0 x 000 i 0 x 010 to jesteś => komputerowym analfabetą
0 x 011 i 0 x 040 to jesteś => użytkownikiem
0 x 041 i 0 x 080 to jesteś => operatorem
0 x 081 i 0 x 0C0 to jesteś => zawodowcem
0 x 0C1 i 0 x 100 to jesteś => hakerem
0 x 101 i 0 x 180 to jesteś => guru
0 x 181 i 0 x 200 to jesteś => komputerowym magikiem

Tips: jeśli nie rozumiesz sposobu punktacji, zakończ czytanie testu w tym miejscu.

A teraz przystępujemy do pytań...

0001 Używałeś kiedykolwiek komputera?
0002 ...dłużej niż 4 godziny bez przerwy?
0003 ...dłużej niż 8 godzin?
0004 ...dłużej niż 16 godzin?
0005 ...dłużej niż 32 godziny?
0006 ...śpiąc z otwartymi oczami?

Czy programując, zapomniałeś
0007 ...o klasówce?
0008 ...o egzaminie?
0009 ...o ślubie?
0010 ...o własnym ślubie?

0011 Czy programowałeś kiedykolwiek po pijaku?
0012 Czy następnego dnia to, co napisałeś, miało sens?
0013 Stworzyłeś kiedykolwiek symulator lotu?

0014 Czy zmieniałeś kod zakupionego oprogramowania?
0015 ...więcej niż cztery razy?
0016 ...mimowolnie?
0017 ...w języku innym niż Fortran?

0018 Czy było to oprogramowanie Microsoftu?
0019 Czy masz imię dla swojego komputera?
0020 Czy jest to imię żeńskie?
0021 Czy spożywasz gotowe jedzenie odgrzewane w mikrofalówce?
0022 Czy wiesz, ile już dni przeżyłeś?
0023 ...ile razy zamawiałeś pizzę?
0024 Wymyśliłeś kiedykolwiek żart komputerowy?
0025 Czy komuś go jeszcze nie zrobiłeś?
0026 Czy umiesz wyrecytować "Pana Tadeusza" z pamięci?
0027 ...od tyłu?

0028 Czy widziałeś kiedyś "Kaczor Donald w krainie matematyki"?
0029 Czy widziałeś kiedyś "Tron"?
0030 Czy widziałeś kiedyś "Gry wojenne"?
0031 Czy wiesz, co oznacza ASCII?
0032 Czy umiesz zapisać aktualny rok w kodzie dwójkowym?
0033 Czy umiesz zapisywać i odczytywać znaki ASCII w kodzie heksadecymalnym lub oksagonalnym?
0034 Czy potrafisz nazwać wszystkie kody kontrolne w ASCII?
0035 Czy umiesz czytać i pisać w kodzie dziesiątkowym?
0036 Czy potrafisz zmieniać kod dziesiątkowy na szesnastkowy?
0037 ...i odwrotnie?

0038 Czy kiedyś stworzyłeś własny system numeryczny?
0039 Czy wiesz, jakie przerwanie ma standardowo zegar systemowy?

Czy pisałeś kiedyś jakiś program
0040 ...w szkole, w zeszycie?
0041 ...w restauracji na serwetce?
0042 ...w toalecie na szarym papierze?

0043 Czy umiesz odczytać taśmę perforowana, patrząc na nią?
0044 ...dotykając jej?

0045 Czy kiedykolwiek poprawiałeś kod binarny?
0046 ...w czasie działania programu?

0047 Czy ktoś inny skorzystał z tych poprawek?
0048 Spotkałeś kiedyś któregoś z wiceprezesów IBM?
0049 Czy znasz Dennisa, Billa lub Kena?
0050 Przeglądasz rodzinne fotki na komputerze?
0051 Oglądasz filmy DVD na komputerze?
0052 Skanowałeś kiedyś zdjęcie?
0053 Czy wiesz jaki znak oznacza określenie "małpa"?
0054 Czy optymalizowałeś kiedyś bezczynną pętle?
0055 ...swój system operacyjny?
0056 Czy komputer mówi do ciebie?
0057 Czy rozmawiałeś kiedyś przez modem analogowy?
0058 ...ktoś odpowiadał?
0059 Czy jesteś w stanie gwizdać z prędkością 300 bodów?
0060 ...1200 bodów?
0061 Czy potrafisz zagwizdać numer telefonu tonowo?
0062 Czy byłeś kiedyś świadkiem zniszczenia dysku twardego?
0063 Czy umiesz sprawić, aby każdy dysk "chodził" w komputerze?
0064 Czy umiesz zarządzać kolejką wydruków?
0065 ...a chociaż wiesz, co to jest?
0066 Czy potrafisz zagrać jakąś melodię na drukarce?
0067 ...stacji dyskietek?
0068 ...streamerze?
0069 Czy masz kalendarz ze Snoopym?
0070 ...czy to zeszłoroczny kalendarz?

0071 Czy wydrukowałeś na drukarce znakowej zdjęcia...
0072 ...Mona Lizy?
0073 ...statku Enterprise?
0074 ...Alberta Einsteina?
0075 ...Billa Gatesa?

0076 Czy drukowałeś kiedyś zdjęcia na drukarce igłowej?
0077 Czy znasz znaczenie poniższych słów i skrótów?
0078 ...SDI
0079 ...Emacs
0080 ...DHCP
0081 ...DNS
0082 ...POP3
0083 ...Spool
0084 ...TCP/IP

Czy kiedykolwiek używałeś
0085 ...Worda?
0086 ...ChiWritera?
0087 ...Emacsa?
0088 ...ed?
0089 ...vi?
0090 ...Xedit (in VM/CMS)?
0091 ...TAG-a
0092 ...Notepada?
0093 ...Wordstara?
0094 Napisałeś kiedyś CLIST?

Czy kiedyś programowałeś
0095 ...w systemie z X Windows?
0096 ...Craya?
0097 Czy otrzymałeś kiedyś faksem fotokopię dyskietki?

Czy pokazywałeś kiedyś nowicjuszowi
0098 ..."dowolny" klawisz?
0099 ...przycisk zasilania?
0100 ...jak się podłącza kabelki w komputerze?
0101 ...jak się serwuje po Internecie?
0102 ...jak korzystać z e-maila?
0103 ...jak zamawiać pizzę przez Internet?
0104 ...jak dokopać kumplowi w Quake'u?
0105 Czy zostałeś kiedyś przydzielony do jakiejkolwiek grupy specjalnej?
0106 Czy kiedyś debugowałeś kod maszynowy przez telefon?
0107 Czy kiedyś dostałeś pocztę głosową?
0108 ...umiesz ją odczytać?
0109 Podłączałeś się kiedyś do online'owego słownika?
0110 Robiłeś kiedyś test Turinga?
0111 ...i go oblałeś?

0112 Czy wyciągałeś kiedyś z komputera jakieś karty?
0113 ...a potem pomyślnie je włożyłeś?
0114 ...bez patrzenia?
0115 ...gdy komputer był pod napięciem?
0116 Czy kupując komputer otrzymałeś skrzynkę piwa?
0117 Czy obudowa twojego komputera zachowała fabryczne kolory?
0118 ...czy zdobi ją graffiti twojego autorstwa?
0119 Zepsułeś kiedyś UPS?
0120 Czy uważasz, że komputer może służyć do rekreacji?
0121 Testowałeś to?
0122 Przytyłeś po tym?
0123 ...więcej niż 5 kg?
0124 ...więcej niż 10 kg?
0125 Czy masz jakąś specjalistyczną dokumentację?
0126 ...nadal ją czytujesz?
0127 Dekompilowałeś jakieś programy?
0128 ...znalazłeś w nich błędy?
0129 Czy kiedykolwiek uczestniczyłeś w rozgrywkach Core Wars?
0130 Próbowałeś kiedyś zamontować aparat telefoniczny w szafie komputerowej?
0131 Czy możesz opowiedzieć jakąś historię o swoim komputerze?
0132 ...prawdziwą?
0133 Naprawiłeś kiedyś problem sprzętowy za pomocą oprogramowania?
0134 ...i odwrotnie?
0135 Czy kiedyś udzielałeś się w "pomocy technicznej"?
0136 Czy ktoś skorzystał z twojej porady?
0137 Czy kiedykolwiek twoja działalność została opisana w gazecie?
0138 ...masz ten numer pisma w domu?
0139 Czy piszesz komentarze w listingach tworzonego programu?
0140 Czy pisałeś kiedyś komentarze w oprogramowaniu, używając niecenzuralnego słownictwa?
0141 Czy zniszczyłeś kiedyś nośniki zakupionego oprogramowania?
0142 Czy masz zamiar oszukać przy obliczaniu punktacji w tym teście?

0143 Zabierasz listingi własnych programów, idąc na śniadanie?
0144 ...do łóżka?
0145 Łatałeś błąd w mikrokodzie?
0146 ...a wokół mikrokodu?
0147 Potrafisz zaprogramować maszynę Turinga?
0148 Czy potrafisz w głowie zmienić postfiks na prefiks?
0149 Potrafisz w głowie zamienić kod szesnastkowy na ósemkowy?
0150 Używasz programowego chłodzenia procesora?
0151 ...bazującego na kodzie, który sam napisałeś?
0152 ...który nie spalił twojego procesora?
0153 ...ani żadnego innego?
0154 Czy twój komputer jest wyposażony w system rozpoznawania mowy?
0155 ...czytnik linii papilarnych?
0156 ...blokadę na kartę chipową?

0157 Czy twoja maszyna ma cały czas zdjętą obudowę?
0158 Napisałeś kiedyś rozmnażający się program?
0159 Czy stworzyłeś kiedyś proces, którego nie można zabić?
0160 ...tworzysz takie nadal?
0161 Czy byłeś kiedyś zagadywany o ciasteczka?
0162 Czy zwiększałeś prędkość systemu, usuwając z płyty jumpery?
0163 Czy kiedykolwiek naprawiłeś jakiś błąd osprzętu, nie mając stosownej wiedzy?

Czy wiesz/znasz...
0164 Jakichś redaktorów witryn hakerskich?
0165 Co oznacza skrót HCF?
0166 ...korzystałeś z tego?
0167 ...okazyjnie?
0168 ...notorycznie?
0169 Co to jest palmtop?
0170 ...masz taki?
0171 Czy znasz PalmOS?
0172 Czy wiesz, kiedy kończy się epoka?
0173 ...świętowałeś jej zakończenie?
0174 Znasz różnice pomiędzy DTE i DCE?
0175 Wiesz, do czego służą poszczególne piny w RS-232C?
0176 ...potrafisz włożyć wtyczkę w gniazdko bez patrzenia?

Czy masz...
0177 Działające programy do Core Wars?
0178 Czy masz w domu/bloku sieć lokalną?
0179 Masz kopię słownika hakerów?
0180 ...pomagałeś go opracowywać?
0181 Czy masz jakiś program do kontroli twojego budżetu?
0182 ...jest przydatny?
0183 Czy masz w komputerze wirtualne zwierzątko?
0184 Czy masz anarchistyczną książkę kucharską?
0185 ...próbowałeś zrobić cokolwiek, korzystając z jej przepisów?
0186 Czy masz modem?
0187 ...terminal?
0188 ...komputer-zabawkę?
0189 ...komputer osobisty?
0190 ...minikomputer?
0191 ...mainframe?
0192 ...superkomputer?
0193 ...notebook?
0194 ...drukarkę?
0195 ...drukarkę laserową?
0196 ...napęd taśmowy?
0197 ...odłączane urządzenie peryferyjne?
0198 Czy masz programowalny kalkulator?
0199 ...czy jest to Texas Instruments?
0200 Czy byłeś kiedyś właścicielem więcej niż jednego komputera?
0201 ...czterech komputerów?
0202 ...szesnastu komputerów?
0203 Czy masz w domu linię HiS?



0204 ...podłączenie typu T1?
0205 Czy masz wydzieloną linię telefoniczną dla modemu w komputerze?
0206 ...czy jest legalna?
0207 Czy masz macierz dyskową?
0208 ...bibliotekę dysków?
0209 ...jukebox z napędami MO?
0210 Czy używasz więcej niż 160 MB przestrzeni dyskowej?
0211 ...więcej niż 256 MB?
0212 ...więcej niż 1G B?
0213 ...więcej niż 16 GB?
0214 ...więcej niż 256 GB?
0215 ...więcej niż 1 TB?
0216 Czy masz CD-ROM?
0217 Czy masz własną pamięć taśmową?
0218 ...czy taśmy są opisane?
0219 Czy masz więcej niż 16 krążków CD?
0220 ...64 krążków CD?
0221 ...256 krążków CD?
0222 ...1024 krążków CD?
0223 Czy masz dyskietki 5,25-calowe?
0224 Czy masz szafę serwerową?
0225 Czy masz przerwanie zegara?
0226 Czy masz wszystkie tomy "Sztuki programowania"?
0227 ...Czy wykonałeś w niej wszystkie przykłady?
0228 ...czy służą ci do czegoś innego niż ozdoba półek?
0229 ...czy potrafisz nazwać nienapisane tomy?
0230 Czy uczestniczysz w projekcie Seti?
0231 ...albo jakimś innym, podobnym?
0232 Czy masz w domy podręcznik z opisem układów TTL?
0233 Czy trzymasz w domu wydruk i starsze niż trzy lata?

Kariera
0234 Czy masz pracę?
0235 ...czy miałeś kiedyś pracę?
0236 ...czy jest związana z komputerami?
0237 Czy masz nienormowany czas pracy?
0238 Czy byłeś kiedyś administratorem systemu?
0239 Masz więcej megabajtów na twardzielu niż złotówek w pensji?
0240 Czy kiedykolwiek zawaliłeś pilną pracę, aby powiększyć swoje możliwości?
0241 Czy twoja posada jest pewna?
0242 ...sprawdzałeś to kiedyś?
0243 Masz w firmie pełne prawa dostępu do wszystkich zasobów?

Gry
0244 Czy grałeś kiedyś w Pong?
0245 Czy grałeś kiedyś w
0246 ...Spacewar?
0247 ...Star Trek?
0248 ...Wumpus?
0249 ...Lunar Lander?
0250 ...Empire?
0251 Czy grałeś kiedyś w MUD?
0252 ...polski?
0253 ...sam go stworzyłeś?
0254 Radzisz sobie z grami FPP i TPP?
0255 ...bez cheatowania?
0256 Czy grałeś kiedyś w jakąś grę typu Internet online?
0257 ...dłużej niż miesiąc?
0258 ...dłużej niż pół roku?
0259 ...dłużej niż rok?
0260 I po otrzymaniu rachunku za połączenia internetowe nie popełniłeś harakiri?
0261 Stworzyłeś kiedyś trainer do gry?
0262 Napisałeś kiedyś przygodówkę?
0263 ...grę z rozgrywką w czasie rzeczywistym?
0264 ...z trybem multiplayer?
0265 ...z trybem sieciowym?

Sprzęt
0266 Czy używałeś kiedyś pióra świetlnego?
0267 ...zbudowałeś je?

#Czy kiedyś używałeś
0268 ...taśmy perforowanej?
0269 ...czytnika kart perforowanych?
0270 ...maszyny programowanej przełącznikami?
0271 ...magnetycznych pamięci szpulowych?
0272 ...maszyny z monitorem dotykowym?
0273 ...innej niż bankomat?
0274 Czy zbudowałeś kiedyś komputer kompatybilny ze Spectrum?

Czy wiesz, jak się używa
0275 ...oscyloskop?
0276 ...woltomierz?
0277 ...licznik częstotliwości?
0278 ...próbnik logiczny?
0279 ...zaciskarkę?
0280 ...lewarek?
0281 ...analizator logiczny?
0282 Czy zaprojektowałeś kiedyś kość LSI?
0283 ...czy została wyprodukowana?
0284 Czy wykonałeś kiedyś płytkę drukowaną?

Historyczne
0285 Czy znasz znaczenie kodów bootowania wyświetlanych na panelu frontowym?
0286 ...z pamięci?
0287 Czy potrafisz programować Eniac?
0288 Czy widziałeś kiedyś 90-kolumnową kartę perforowaną?

IBM
0289 Czy recytujesz numery fabryczne części IBM-a przez sen?
0290 Czy wiesz, jaka część maszyn IBM nosi numer 7320154?
0291 Czy wiesz, jaki kolor ma w nazwie najmocniejsza obecnie maszyna IBM-a?
0292 ...a jakiej jest wielkości?
0293 Czy wiesz, kto ostatni pokonał ją w turnieju szachowym?
0294 ...a który ze znanych szachistów przegrał?
0295 Czy potrafisz zaśpiewać jakąś piosenkę ze śpiewnika IBM-a?

Języki programowania
0296 Czy znasz więcej niż 4 języki programowania?
0297 ...8 języków?
0298 ...16 języków?
0299 ...32 języki?
0300 Czy stworzyłeś kiedykolwiek język programowania?
0301 Czy wiesz, co oznacza Basic?

0302 ...a Pascal?
0303 Programowałeś w Basicu?
0304 ...przyznajesz się do tego?
0305 Programowałeś w Cobolu?
0306 ...zaprzeczasz temu?
0307 Znasz Pascal?
0308 ...Clipper?
0309 ...Logo?
0310 ...C++?
0311 ...Javę?
0312 Czy umiesz pisać programy dla systemów MacOS?
0313 ...OS/2?
0314 ...PalmOS?
0315 Czy rozumiesz raporty błędów Windows XP?
0316 Czy rozumiesz jakiekolwiek raporty?
0317 Czy potrafisz programować w assemblerze na dwóch różnych maszynach?
0318 ...na 4 różnych?
0319 ...na 8 różnych?

Czy znasz
0320 ...APL?
0321 ...Ada?
0322 ...BCPL?
0323 ...C++?
0324 ...C?
0325 ...Comal?
0326 ...Eiffel?
0327 ...Forth?
0328 ...Fortran?
0329 ...Hypertalk?
0330 ...Icon?
0331 ...Lisp?
0332 ...Logo?

0333 ...MIIS?
0334 ...MUMPS?
0335 ...PL/I?
0336 ...Pilot?
0337 ...Plato?
0338 ...Prolog?
0339 ...RPG?
0340 ...Rexx (lub ARexx)?
0341 ...SETL?
0342 ...Smalltalk?
0343 ...Snobol?
0344 ...VHDL?
0345 ...jakiś język assemblera?
0346 Czy wykorzystujesz do komunikacji terminal VT-100?
0347 ...Postscript?
0348 ...SMTP?
0349 ...UUCP?
0350 ...język polski?

Nośniki
0351 Kopiowałeś zabezpieczone dyskietki?
0352 Stworzyłeś system zabezpieczeń przed skopiowaniem?
0353 ...Był skuteczny co najmniej przez miesiąc?
0354 Odzyskiwałeś dane z uszkodzonych nośników?
0355 Startowałeś system, używając dyskietki bez obudowy?

Sieć
0356 Czy byłeś kiedykolwiek zalogowany naraz do systemów w dwóch różnych strefach czasowych?
0357 Czy zapamiętałeś mapę UUCP dla swojego kraju?
0358 ...dla jakiegokolwiek kraju?
0359 Czy znalazłeś kiedyś błąd w sendmailu?
0360 ...czy był to błąd w zabezpieczeniach?
0361 Czy uczyłeś się na pamięć tablicy hostów?
0362 ...czy potem robiłeś aktualizację własnej pamięci?
0363 Czy potrafisz wymienić główne serwery nazw w Sieci i podać ich adresy?
0364 Masz własny serwer WWW?
0365 I pomyliłeś standardową stronę z komunikatem 404 na własną?
0366 Stworzyłeś kiedyś konfigurację Sendmail?
0367 ...działającą?
0368 Czy stawiłeś własny FTP?
0369 Czy znasz maksymalny czas życia pakietów w swojej sieci?

Systemy operacyjne
Czy potrafisz używać
0370 ...BSD Unix?
0371 ...non-BSD Unix?
0372 ...AIX?
0373 ...VM/CMS?
0374 ...VMS?
0375 ...MVS?
0376 ...VSE?
0377 ...RSTS/E?
0378 ...CP/M?
0379 ...COS?
0380 ...NOS?
0381 ...CP-67?
0382 ...RT-11?
0383 ...MS-DOS?
0384 ...Finder?
0385 ...PRODOS?
0386 ...więcej niż jeden OS dla TRS-80?
0387 ...Tops-10?
0388 ...Tops-20?
0389 ...OS-9?
0390 ...OS/2?
0391 ...AOS/VS?
0392 ...Multics?
0393 ...ITS?
0394 ...Vulcan?
0395 Czy umiesz stosować mapowaanie?
0396 ...napędów optycznych i magnetycznych?
0397 ...drukarek?
0398 ...dysków sieciowych?
0399 Czy znalazłeś kiedyś błąd w systemie operacyjnym?
0400 ...wyjaśniłeś go?
0401 ...zgłosiłeś to?
0402 ...twoje zgłoszenie zostało zignorowane?
0403 Czy zniszczyłeś kiedyś komputer?
0404 ...umyślnie?

Ludzie
0405 Czy znasz jakichś ludzi?
0406 ...więcej niż jednego?
0407 ...więcej niż dwóch?

Osobiste
0408 Czy chodzisz z rozwiązanymi sznurowadłami?
0409 Czy jesteś interaktywny z obcymi osobami?
0410 Czy potrafisz wyrecytować numery telefonów do komputerów dostępowych, ale nie pamiętasz własnego?
0411 Czy logujesz się do Internetu, zanim zasiądziesz do śniadania?
0412 Czy spożywasz więcej niż 50 jednostek kofeiny dziennie?
0413 Czy na wszystkie pytania w okienkach instalacji oprogramowania odpowiadasz machinalnie "tak"?
0414 Czy masz jakieś własne zapiski w podręczniku do twojego systemu operacyjnego?
0415 ...we wszystkich twoich podręcznikach?
0416 Czy inne osoby mają problemy z poruszaniem się w twoim spersonalizowanym środowisku/pokoju/biurze?
0417 Czy masz sny w jakimś języku programowania?
0418 Czy masz problemy z ogniskowaniem wzroku na trójwymiarowych przedmiotach?
0419 Czy obsługując komputer, ignorujesz myszkę?
0420 Czy ignorujesz klawisz CAPS LOCK?
0421 Czy ufasz opisowi w menu w restauracjach?
0422 Czy masz tablicę magnetyczną lub korkową na ścianie?
0423 Czy masz dekorację wykonaną z taśmy magnetycznej?
0424 ...lub kart perforowanych?
0425 Czy kiedykolwiek widziałeś świt?
0426 ...dwa razy z rzędu?
0427 Czy używasz smileyów w normalnych listach?
0428 ...w korespondencji służbowej?
0429 Czy masz na ścianie w domu powieszony krążek CD?
0430 ...rozebraną dyskietkę?
0431 ...rozbebeszony dysk twardy?

0432 Czy twierdzisz, że śmietnik na twoim biurku pozwala ci się lepiej skupić?
0433 Czy masz problemy z lokowaniem horyzontalnej przestrzeni w swoim domu/biurze?
0434 Czy masz zwyczaj czytania fachowych pism komputerowych w barach ze striptizem?
0435 Czy próbowałeś zdobyć oficjalny dokument stwierdzający, że umiesz posługiwać się komputerem?
0436 Robiłeś jakieś drastyczne eksperymenty ze swoim procesorem?
0437 ...inne niż smażenie na nim jajek?
0438 Czy wykorzystywałeś kiedyś komputer do umówienia się na randkę w ciemno?
0439 Czy do rozmowy z osobą siedzącą obok ciebie używasz komputera?

Programowanie
0440 Napisałeś kiedyś jakiś system z pomocą C++?
0441 ...i miało to jakiś sens?
0442 Czy potrafisz odczytać zrzuty pamięci z komputera?
0443 Czy potrafisz zdeasemblować kod w pamięci?

Napisałeś kiedyś
0444 ...kompilator?
0445 ...system operacyjny?
0446 ...sterownik urządzenia?
0447 ...edytor tekstu?
0448 ...program graficzny?
0449 ...bazę danych?
0450 ...system ekspertowy?
0451 ...detektor krawędzi?
0452 ...system kontrolujący w czasie rzeczywistym?
0453 ...archiwizator?
0454 ...wirus?
0455 ...antywirus?
0456 Czy napisałeś kiedyś program liczący biorytmy?
0457 ...robiłeś obliczenia dla siebie?

0458 ...a teraz odpowiedz uczciwie, zgadzały się?
0459 Próbowałeś kiedyś obliczyć liczbę pi do tysiącznego miejsca po przecinku?
0460 Liczyłeś kiedyś swoje szanse wygrania szóstki w Toto Lotku?
0461 Próbowałeś kiedyś znaleźć liczbę pierwszą składającą się więcej niż ze stu cyfr?
0462 Czy stworzyłeś kiedyś samo modyfikujący się program?
0463 ...jesteś z tego dumny?
0464 Czy napisałeś kiedykolwiek program, który poprawnie zadziałał za pierwszym razem?
0465 ...dłuższy niż 20 linijek?
0466 ...100 linijek?
0467 ...w assemblerze?
0468 ...Czy za drugim razem też zadziałał?
0469 Czy napisałeś kiedyś jakiś skrypt javy?
0470 ...który, działał też na innych systemach?
0471 ...bez ich zawieszania po 5 minutach?
0472 Czy stworzyłeś kiedyś program, w którym wydruk listingu był dłuższy niż 10 metrów?
0473 ...100 metrów?
0474 ...kilometr?
0475 A zastanawiałeś się potem, po cholerę marnujesz tyle papieru na wydruki?
0476 Czy ktokolwiek poza tobą jest w stanie zrozumieć zasadę działania napisanego przez ciebie programu?
0477 Czy spędziłeś kiedyś więcej niż 10 minut, szukając w programie literówki?
0478 ...więcej niż godzinę?
0479 ...więcej niż dzień?
0480 ...więcej niż tydzień?
0481 ...tylko po to, żeby pierwsza lepsza osoba wskazała ci ją od razu?

UNIX
0482 Czy używasz berkeley'owski Unix?
0483 ...inny?
0484 Czy wiesz, czym się różnią sekcje 4 i 5 uniksowego manuala?
0485 Czy potrafisz odnaleźć pojęcie TERMIO w dokumentacji Systemu V wersja 2?
0486 Czy kiedyś montowałeś napęd taśmowy w systemie uniksowym?
0487 Zbudowałeś kiedyś Minix?
0488 Czy przeczytałeś kiedyś całą dokumentację dołączoną do Uniksa?
0489 Pamiętasz cokolwiek z tego, co czytałeś?

Gadka-szmatka
0490 Czy czytasz grupy newsowe?
0491 ...więcej niż 32 grupy?
0492 ...więcej niż 256 grup?
0493 ...wszystkie grupy?
0494 Czy wysłałeś na nie jakiś artykuł?
0495 ...wysyłasz regularnie?
0496 Jesteś stałym użytkownikiem irca?
0497 Administrujesz jakimś kanałem?
0498 Stawiałeś kiedyś własny chat?
0499 Jesteś moderatorem jakiegoś?
0500 Jesteś twórcą forum dyskusyjnego?
0501 Stworzyłeś kiedyś własną grupę newsową?
0502 ...czy nadal istnieje?
#Phreaking
0503 Zbudowałeś kiedyś "czarną skrzynkę"?
0504 Znasz nazwy wszystkich "kolorów" skrzynek?
0505 ...i przypisane im funkcje?
0506 Twój telefon ma 16 tonowych klawiszy DTMF?



EasyRecovery Edition 5.1

■ Tomasz Matusik

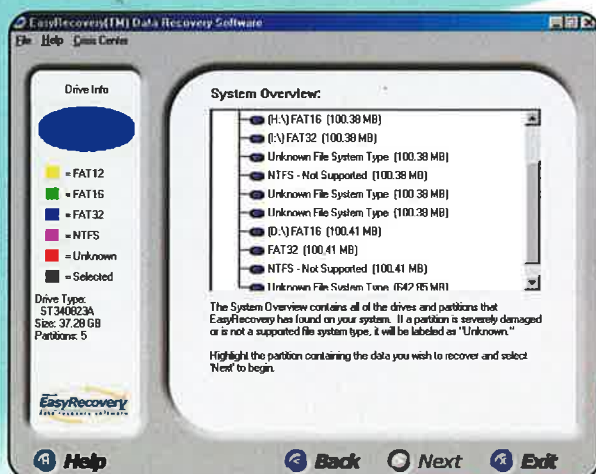
Czy w domu, czy w pracy prawie zawsze przechowujemy w komputerze ważne dla nas dane czy pliki. Czasem są to jakieś dokumenty, innym razem pliki źródłowe programu czy serwisu WWW, a kiedy indziej po prostu save'y z gry. A wszystkie te dane łączy jedno - nie chcemy ich stracić.

Ale jak to w życiu bywa - między tym, co byśmy chcieli a rzeczywistością zalega czasem ogromna przepaść. Zdarza się, że z różnych przyczyn tracimy dane na dysku. A to dopada nas wirus, a to dysk twardy przeżył już swoje najlepsze lata, a to nasze młodsze rodzeństwo wykazało się "nadzwyczajnymi" uzdolnieniami informatycznymi czy też nasze eksperymenty z dyskami i oprogramowaniem nie powiodły się. I co wtedy? Następują rozpaczliwe próby odratowania tego, co się da - przynajmniej najważniejszych plików. W zależności od tego, jak poważny jest problem, odzyskujemy, lub nie, dane. I prawie zawsze też zabiera to sporo czasu. Jeśli wcześniej odpowiednio zabezpieczyliśmy się, tworząc backupy czy dyskietki ratunkowe, istnieją spore szanse na odzyskanie danych. Ale co w przypadku, jeśli również dyskietka ratunkowa jest uszkodzona, a backup sprzed tygodnia? Wtedy z pomocą przychodzą aplikacje takie jak EasyRecovery. Występują one w dwóch wersjach Personal i Professional. Wersja Professional oprócz zaimplementowanej obsługi plików i partycji w systemie NTFS (w tym również używanym przez Windows XP), ma dodatkowe opcje, które pozwalają na dokładniejszą i bardziej zaawansowaną analizę partycji oraz na ręczne korygowanie niektórych wartości.



O programach

Zadaniem tych programów jest odzyskanie plików z uszkodzonych dysków. Oba są prawie identyczne w obsłudze i wyglądzie. Choć spora część procesu odzyskiwania danych jest zautomatyzowana, przy poważniejszych problemach będziemy zmuszeni do podania programowi kilku parametrów, choć dotyczy to głównie wersji Professional, która właśnie takie możliwości oferuje. Na ogół aplikacje nie wymagają zaawansowanej wiedzy, a tylko znajomości systemu, którego używamy, i zapamiętania, w jaki sposób podzieliliśmy nasz dysk czy dyski twarde. Programy obsługują zarówno dyski podłączone przez kontrolery IDE (UDMA), jak i dyski SCSI, klasyczne stacje dyskietek oraz dyskietki ZIP i Jazz. Wymagania programów są całkiem niskie i nawet na starszych maszynach będą działały poprawnie, choć trochę wolniej. Oprócz mechanizmów odzyskiwania, mogą też one dokonać kontroli dysków i sprawdzić, czy te nie mają jakichś błędów lub fizycznych uszkodzeń. Jednak zapuszczając taki test (a zwłaszcza jego pełną wersję), należy liczyć się z tym, że proces ten - w zależności od wielkości dysku



i możliwości naszego systemu, może zająć od kilku do kilkunastu godzin.

Czego użyto do testów

Do testów użyłem starego i wadliwego dysku o pojemności 1,5 GB. W testowanym napędzie od czasu do czasy "szalała" elektronika, część sektorów była uszkodzona - i ogólnie występowały problemy z odczytem plików. Jako dane testowe zastosowano zbiór 30 plików, 20 grafik i 10 plików tekstowych różnej wielkości.

Test 1

Analiza dysku

Dysk został podzielony na kilka partycji - kilka podstawowych i kilka rozszerzonych, niektóre były ukryte, z różnymi systemami i różnej wielkości. Programy miały za zadanie wykonać analizę. Poradziły sobie z tym całkiem szybko. Wersja Personal, choć rozpoznała partycje NTFS-owe, poinformowała, że ich nie obsługuje. Niestety oba programy nie były w stanie rozpoznać partycji stworzonych przez Linuksa. A szkoda, gdyż jest to coraz bardziej popularny system operacyjny.

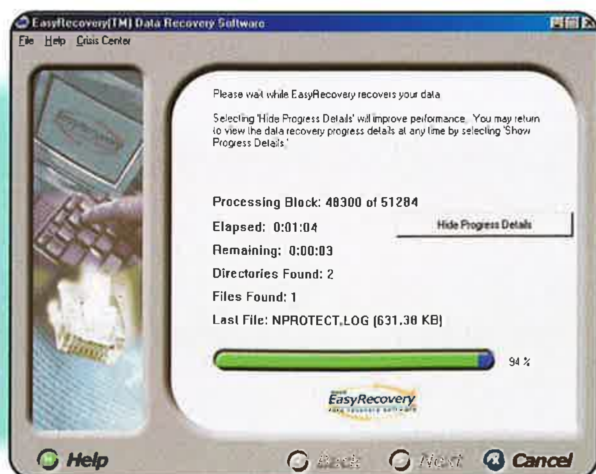
Test 2

Uszkodzone tablice FAT lub MFT

Dysk podzielono na 9 partycji: 3 x FAT, 3 x FAT32 i 3 x NTFS. Potem w każdym systemie z osobna, na pierwszej partycji uszkodzono pierwszą kopię FAT, na drugiej - drugą kopię FAT, a na trzeciej obie. W przypadku systemu NTFS uszkodzono odpowiednio tablice MFT. Odzyskanie plików z poszczególnych partycji przebiegło szybko i sprawnie. Programy odzyskały wszystkie pliki, a spośród wszystkich odzyskanych danych w zaledwie dwóch plikach nastąpiły niewielkie przekłamania.







Test 3

Uszkodzona tablica partycji - jeden system

Dysk podzielono na 6 partycji. Najpierw w systemie FAT, potem FAT32, a następnie NTFS. Na każdą partycję wgrano dane testowe. Następnie część tablicy wymazano, a część zastąpiono losowo dobranymi wartościami. Aplikacje bez kłopotów odzyskały dane, choć zajęło to trochę więcej czasu. Po podaniu przybliżonych wartości co do wielkości i położenia partycji programy dokonywały poprawnej identyfikacji. Kiedy skończyła się analiza partycji, wszystkie pliki zostały odzyskane prawidłowo.

Test 4

Uszkodzona tablica partycji - kilka systemów plików

Dysk podzielono na 6 partycji: 2 x FAT, 2 x NTFS, 2 x FAT32. Następnie wgrano dane testowe i uszkodzono tablicę partycji, częściowo ją wymazując, a częściowo zastępując losowo wybranymi wartościami. Pierwsze dwie partycje, po ustawieniu przybliżonej wielkości i położenia, zostały przez programy rozpoznane prawidłowo. W przypadku trzeciej (system NTFS) wystąpiły już problemy. Niestety wersja Personal nie dała sobie z tym zadaniem rady. Wersja Professional, dzięki możliwości dodatkowej korekcji parametrów i ustawień partycji, poradziła sobie z identyfikacją. Wersja Professional odzyskała wszystkie pliki, zaś wersja Personal tylko z pierwszych dwóch partycji.

Test 5

Uszkodzony Master Boot Record (MBR) dysku

Dysk podzielono na 6 partycji: 2 x FAT, 2 x NTFS, 2 x FAT32. Wgrano dane testowe na partycje i uszkodzono MBR, wpisując weń całkowicie losowe wartości. Oba programy zdecydowanie dłużej analizowały dysk. Prawidłowo rozpoznały jego wielkość, ale nie widziały podziału na partycje. Podobnie jak w poprzednim teście, po ręcznym ustawieniu wielkości partycji można było odzyskać pliki. Wersja Personal - tak jak poprzednio - odzyskała dane z dwóch pierwszych partycji, zaś wersja Professional z wszystkich.

Test 6

Uszkodzone tablice FAT (lub MFT), tablica partycji i MBR dysku

Dysk podzielono na 9 partycji: 3 x FAT, 3 x FAT32 i 3 x NTFS. Wgrano testowo dane, a następnie uszkodzono tablice FAT lub MFT, tablice partycji i MBR. Po długiej analizie aplikacje prawidłowo rozpoznały dysk oraz jego wielkość. Następnie po ręcznym ustawieniu przybliżonych wielkości partycji dokonały ich poprawnej identyfikacji. Podobnie jak w poprzednich testach, wersja Personal prawidłowo rozpoznała 3 pierwsze partycje, a wersja Professional - po ręcznej korekcji - wszystkie. Spośród odzyskanych przez wersję Professional danych w 3 plikach nastąpiły drobne przekłamania wartości. W wersji Personal spośród plików odzyskanych z 3 partycji w jednym występowały przekłamania treści.

Test 7

Sformatowana partycja

Na dysku stworzono jedną partycję, wgrano pliki testowe, a następnie z wykorzystaniem systemu Windows 98 sformatowano ją. Oba programy nie były w stanie odzyskać z niej danych.

Test 8

Nieprawidłowe rozpoznanie dysku przez BIOS komputera

Na dysku stworzono jedną partycję, następnie wgrano dane testowe, a później zmieniono niektóre parametry dysku twardego w BIOS-ie komputera. Niestety z tym błędem (zwykle występującym w przypadku uszkodzenia elektroniki dysku twardego) obie aplikacje nie umiały sobie poradzić. Błędnie rozpoznawały dysk i nie były w stanie odtworzyć informacji o partycji i danych na niej zawartych.

Test 9

Odzyskiwanie danych z użyciem dyskietek ratunkowych

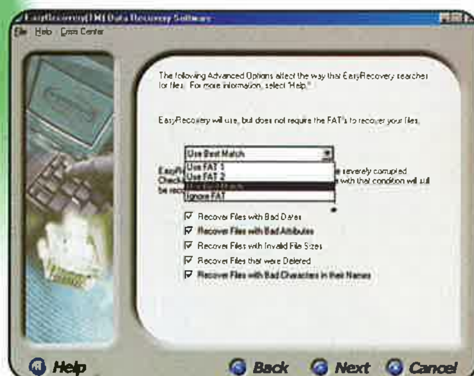
Za pomocą programu EasyRecovery możemy utworzyć dyskietkę ratunkową. Zawiera ona DOS-ową wersję tego programu. Działa ona w pseudookienkowym systemie graficznym, przez co wygląd i funkcjonalność programu niczym nie różni się od wersji windowsowej.

Minusy

W przypadku uszkodzenia elektroniki twardego dysku program jest bezradny. Analizator partycji niepoprawnie rozpoznaje podział dysku z różnymi systemami plików, choć przy ręcznej korekcji tych parametrów w przypadku wersji Professional jego skuteczność pozostaje nadal bardzo wysoka. Program nie rozpoznaje i nie obsługuje partycji linuksowych. Nie radzi sobie z niefrasobliwym zastosowaniem przez użytkownika komendy "format".

Plusy

Choć czasem program wymaga nieco wysiłku przy odtwarzaniu parametrów systemu i partycji - jednak procent odzyskanych danych jest bardzo wysoki. O ile usterka jest mechaniczna lub dotyczy logicznej architektury dysku. Dzięki temu, że program występuje też w wersji DOS-owej, możliwej do uruchomienia za pomocą dyskietki, szanse na odtworzenie danych nawet przy solidnej awarii głównej partycji z systemem operacyjnym są duże. Dane są odtwarzane z dobrym skutkiem i znikomą ilością błędów.



Podsumowanie

Dla osób ceniących własne dane zakup programu EasyRecovery jest ze wszech miar wskazany. Wersja Personal to raczej półśrodek, dobrze wspomagający jedynie przy niewielkich i nieskomplikowanych awariach. Jeśli jednak chcemy mieć solidne zabezpieczenie oraz pewność, że zamierzając odzyskać dane, użyliśmy wszelkich dostępnych środków, radzę zakupić wersję Professional. Ogólnie - polecam.

INFO

Producent: ONTRACK Data Recovery GmbH ■ **Dystrybutor:** MBM Komputer Odzyskiwanie Danych ■ **Wymagania:** P 486, 8MB RAM, DOS lyb Win 3.x,95,98,ME,NT,2000,XP

Internet: www.ontrack.pl

mIRC

Niezbędnik internetowego gaduły

Pamiętam dzień, kiedy po raz pierwszy ujrzałem otchłań Internetu w domowym zaciszu. Uruchomiłem wtedy przeglądarkę i pochłonięty wstukiwaniem adresów popularnych witryn tkwiłem w przekonaniu, że jest to najciekawsze zajęcie, jakie ta gigantyczna sieć umożliwia. Kilka dni później zainstalowałem mIRC - program, o którym wiedziałem tylko tyle, że służy do internetowego "gadania".

SZCZYPTA HISTORII

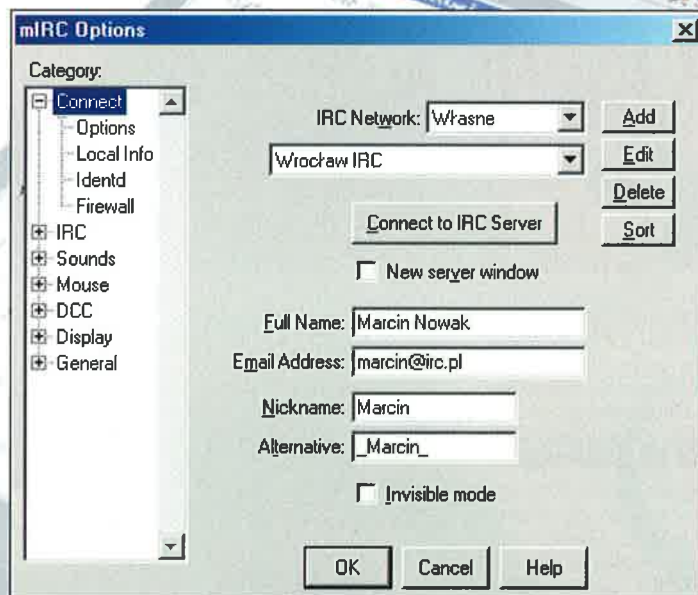
IRC (Internet Relay Chat) jest protokołem przeznaczonym, najprościej mówiąc, do sieciowych pogawędek. Jego pierwowzór powstał pod koniec lat 80, napisany przez niejakiego Jarkko Oikarinena. Pierwszy serwer IRC, do którego mógł podłączyć się każdy rodak, powstał w Finlandii i zapoczątkował ogólnoświatową manię IRC-owania. Dotarła ona także do Polski. Obecnie w naszym kraju funkcjonuje już cała masa serwerów IRC, połączonych w większe lub mniejsze sieci. Najpopularniejszą z nich jest IRCnet, o którym będzie mowa w dalszej części artykułu.

INSTALACJA & KONFIGURACJA

Najpopularniejszym programem umożliwiającym IRC-owanie, przeznaczonym dla użytkowników równie popularnych "okienek", jest mIRC. Aplikacja ta doczekała się obecnie wersji oznaczonej numerkiem 6.01. (Znajdziecie ją na naszym Cover CD w tym numerze.)

W takiej postaci znaleźć ją można praktycznie na każdej stronie poświęconej IRC-owi, a także na witrynach, takich jak www.cdaction.com.pl, www.xcom.pl czy też www.mirc.com (strona autora). Po ściągnięciu programu na lokalny dysk, odpaleniu instalki (której obsługa nie należy do trudnych) i w końcu - po uruchomieniu mIRC-a, naszym oczom ukaże się małe okienko. Po zapoznaniu się z wizerunkiem autora oraz podstawowymi informacjami dotyczącymi programu zamykamy je. Automatycznie powinno pojawić się nowe zatytułowane "mIRC Options".

(Jeśli nie pojawiło się, kliknij przycisk Options na pasku u góry ekranu.)



Domyślnie w lewej części okna powinna być zaznaczona zakładka Connect, w której zdefiniujemy podstawowe dane dotyczące naszego połączenia z serwerem IRC.

W pierwszej kolejności klikamy znajdujący się w prawym górnym rogu przycisk Add. Pojawi się kolejne okno, za pomocą którego dodamy do istniejącej już listy serwerów IRC ten, do którego my mamy zamiar podłączyć się.

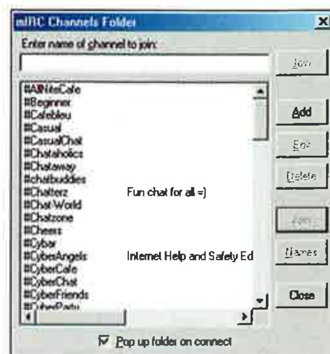


W tym miejscu należy wspomnieć, że polskimi serwerami, działającymi w ramach ogólnoświatowej sieci IRCnet, są: krakow.irc.pl, lublin.irc.pl, poznan.irc.pl, warszawa.irc.pl oraz wroclaw.irc.pl. Wybierzmy dla przykładu wroclaw.irc.pl. W polu Description wpisujemy dowolną nazwę, pod jaką chcemy ujrzeć serwer na liście (np. Wrocław IRC). W miejscu IRC Server podajemy jego adres (w naszym przypadku wroclaw.irc.pl), a jako Group - grupę na liście, do której chcemy go przypisać (np. Własne). Pozostałe pola pozostawiamy bez zmian, klikamy Add. Nowo dodany serwer zostanie automatycznie wybrany jako aktualny. W pozostałych polach okienka mIRC Options wpisujemy: w Full Name - imię i nazwisko bądź inny tekst, będący krótką informacją o nas; w Email Address - adres skrzynki e-mail (jeśli takową mamy); w Nickname - ksywkę, pod jaką chcemy figurować na IRC-u; i ostatecznie w Alternative - inną ksywkę, która ma zostać nam nadana w przypadku, gdyby ta pierwsza była zajęta. Należy przy tym pamiętać, że w nickach IRC toleruje (oprócz cyferek i literek) tylko niektóre znaki dodatkowe (a konkretnie: '^-_|[]{}). Pozostałe opcje pozostawiamy tak, jak są. Po sprawdzeniu, czy wszystko wpisaliśmy poprawnie, klikamy przycisk Connect to IRC Server. Jeśli serwer przyjmie połączenie - możesz sobie pogratulować - jesteś już na IRC-u!

W STRONĘ LUDZI...

Na ekranie powinno pojawić się kolejne okienko (możliwe do wywołania poprzez przycisk Channels Folder, znajdujący się obok wyżej wspomnianego Options), tym razem nazwane "mIRC Channels Folder"...

Zawierające cały zestaw dziwnych nazw, poprzedzonych znaczkiem #. Są to nazwy kanałów (zwanych też pokojami), na które można wejść.



Lista ta została sporządzona przez autora mIRC-a, a ponieważ nie jest on Polakiem - zawiera właściwie same pozycje obcojęzyczne (miejsca, gdzie rozmawia się w jakimś innym języku niż nasz rodzimy - polski). Najbardziej zaludnionymi przez Polaków kanałami są tzw. "kanały miastowe", czyli przykładowo #wroclaw, #warszawa, #krakow, #poznan, #lublin czy #kielce. Innym równie zasobnym miejscem jest #polska. Aby wejść na wybrany kanał, należy wpisać jego nazwę w podłużnym polu u góry okienka i kliknąć Join lub nadusić ;] dwa razy jego nazwę na liście (do zarządzania listą służą przyciski Add, Edit i Delete).

Czasami może okazać się, że z jakiś powodów nie możemy dołączyć do osób przebywających na danym kanale (pojawi się wtedy stosowny komunikat). Powodów tego może być wiele - ale nie pora ich teraz wymieniać. Wejście na nowy kanał powoduje automatyczne pojawienie się nowego okna (wraz z symbolizującą je podłużną ikonką na pasku zwanym Switchbar), podzielonego na trzy części: duży obszar po lewej (gdzie pojawiają się wypowiedzi poszczególnych osób oraz zdarzenia im towarzyszące), wąski pasek po prawej (z ksywkami obecnych na kanale użytkowników) oraz jeszcze węższy kawałek u dołu (gdzie wpisujemy własny tekst oraz wydajemy przeróżnego typu polecenia). Jeśli w czasie IRC-owania nagle pojawi się, nie wiadomo skąd, nowe okienko (wraz z ikonką na pasku Switchbar), prawdopodobnie jest to znak, że ktoś pragnie z tobą porozmawiać na osobności (pot. "na privie"). Rozmowa taka przebiega identycznie jak na kanale z tym wyjątkiem, że jest ona do wglądu tylko tych dwóch osób, między którymi odbywa się. Ty także możesz do kogoś "zagadać na priv" - wystarczy, że klikniesz dwa razy ksywkę wybranej osoby na liście użytkowników kanału.

PODSUMOWANIE

Wszystko to, o czym wyżej pisałem, nie jest nawet kropelką w morzu w porównaniu z tym, co tak na prawdę oferuje IRC. Wiele jego tajników stopniowo odkryjecie sami, o wielu dowiecie się od innych. Ja pokazałem wam tylko, jak wykonać pierwszy krok...

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

Chłodzenie i oświetlanie



Jak widać na załączonych zdjęciach, mając smykałkę do rękodzieła, można przerobić mysz komputerową w taki sposób, by nie tylko chłodziła dłoń podczas długotrwałej zabawy, ale także oświetlała miejsce pracy. Zachęcamy czytelników, którzy dokonali podobnych lub zgoła odmiennych przeróbek własnego sprzętu, do prezentacji na łamach CD-Actiona. Nie odpowiadamy za szkody wyrządzone w prywatnym sprzęcie i na ciele. Najciekawsze propozycje nagrodzimy, a czym? Nie powiem. Na razie...

www.overclockers.com



Parhelia

Matrox oficjalnie zapowiedziało pojawienie się nowego układu graficznego Parhelia-512, który wcześniej był znany pod nazwą kodową G1000. Parhelia-512 jest układem o 512-bitowej architekturze i zawiera około 80-90 mln tranzystorów. Rdzeń taktowany jest zegarem 350 MHz, a pamięć - 700 MHz (na kartach graficznych montowane będą moduły 128 MB i 256 MB DDR SDRAM). Układ obsługuje 4 potoki renderingu (4 jednostki TMU na każdy) i ma zaimplementowane wsparcie dla DirectX 9. Jest również wyposażony w technologię TripleHead (pozwalającą na wykorzystanie trzech niezależnych wyświetlaczy) i efekt dookólnego obrazu SurroundGaming, wzorowany podobno na technologii IMAX. Najtańsze wersje nowych Matroxów będą kosztowały około 400 USD. Parametry chipa wskazują na to, że w chwili rynkowej premiery będzie to najsilniejszy układ dostępny dla komputerów domowych. Parhelia-512 będzie zapewne rywalizować z nowym układem nVidii - NV30.

www.matrox.com

Jak grubszy portfel

Miniaturowa drukarka firmy SIPix - Pocket Printer A6., przeznaczona jest do współpracy z komputerami naręcznymi. Drukarka oferuje rozdzielczość 400 dpi i może drukować na pojedynczych kartkach A6 lub korzystać z rolki. Komunikacja z handheldem dokonuje się poprzez port IrDA lub łącze szeregowe. Źródłem zasilania są 4 baterie AA. Wymiary urządzenia to 150 x 109 x 25,4 mm, waga (z bateriami i papierem) nie przekracza 400 g. Pocket Printer A6 współpracuje zarówno z handheldami pracującymi pod kontrolą Palm OS, jak i Pocket PC. Sugerowana cena detaliczna netto wynosi około 300 USD (w Polsce) - przeszło dwukrotnie więcej niż w USA.

www.sipixdigital.com



VI(zj)A



Firma VIA Technologies zademonstrowała nowy projekt VIA Tablet PC podczas WinHEC 2002 w Taipei, Tajwan. VIA Tablet PC jest płaskim, przenośnym komputerem, który łączy innowacyjny system "cyfrowego atramentu" z 10,4-calowym, elektromagnetycznym, digitalizującym, portretowym ekranem. Jako rezultat otrzymujemy cyfrowy notatnik z uniwersalnymi aplikacjami dla biznesu i domu. Ważący niewiele więcej niż jeden (1) kilogram, o grubości mniejszej niż jeden (1) cal VIA Tablet PC jest lżejszy i bardziej poręczny niż tradycyjny laptop: w pełni obsługuje Microsoft Windows XP Tablet PC Edition, jak również ma pełny zakres najnowszych technologicznie funkcji, w tym: USB 2.0, IEEE 1394 i opcjonalnie bezprzewodowe 802.11b. Projekt VIA Tablet PC łączy bogaty zestaw najnowszych, energooszczędnych technologii, w tym procesory VIA C3(tm) EBGA oraz VIA Eden ESP, jak również wydajny chipset VIA Apollo Pro266T DDR SDRAM. Dzięki takim cechom wydłuża się życie baterii, obniżają koszty sytemu, zwiększa kompatybilność i stabilność. Sercem VIA Tablet PC jest VIA Apollo 2002, wysoko zintegrowana, dwustronna płyta główna, zaprojektowana specjalnie przez VIA dla cienkich, lekkich i przenośnych urządzeń. VIA Tablet PC ma procesor VIA C3(tm) lub VIA Eden ESP, które łączą wysoką wydajność z atrakcyjnymi właściwościami termicznymi, co owocuje pasywnym (bezwiatraczkowym) chłodzeniem i wyjątkowo małymi rozmiarami urządzenia. Wysoka integracja I/O oferuje wiele możliwości podłączenia, np. porty USB 2.0 i IEEE 1394, gniazdo PCMCIA, sieciowy port RJ-45, funkcje podczerwieni (infrared). Wszystkie chipy VIA, które mają wspomniane funkcje, zostały zainstalowane w VIA Tablet PC. Dla przykładu: za sieć odpowiada VIA Tahoe VT6103, za dźwięk zintegrowany w płycie 6-kanałowy VIA kodek audio, za IEEE 1394 - VIA Fire II VT6306. VIA Tablet PC przeznaczono na rynki biznesu oraz domowy. Nacisk położono na funkcjonalność, przenośność oraz możliwości podłączania bez straty na atrakcyjności projektu. Klawisze funkcyjne wtapiają się w całość projektu (srebrną obudowa), a wśród nich są: włącznik, regulacja jasności, głośności, page up, page down, Tip/Tap oraz Enter.

www.via.com.tw

Sprostowanie

W numerze 6/2002, w artykule umieszczonym na stronie 139 złośliwy chochlik "zjadł" literę "l" w nazwie Exligy. Przepraszamy czytelników, producenta i dystrybutorów.



32 Kosmiczna

Na rynku pojawiły się nowe nośniki danych. A mowa o płytkach CD-R, które umożliwiają zapis z prędkością do 32x. Sprawdziliśmy to w redakcji i okazało się, że większość z nich bez problemu uzyskuje szybkość wypalania 40x. Niestety starsze napędy CD-ROM nie radzą sobie z ich poprawnym odczytem.
www.cezar.com.pl
www.manta.com.pl



Memorex

24x to szybkość, z jaką bezproblemowo można zapisać informacje na krążkach produkowanych przez firmę Memorex.
www.msd.com.pl



Dźwiękowa fala

Trust Computer Products zaprezentowało głośniki Trust 1500P Soundwave. Zestaw 2.1 składa się z subwoofera oraz dwóch kolumn satelitarnych, co razem daje moc 1500 watt PMPO. Te trzy elementy są przełomową konstrukcją w projektach głośników firmy Trust. Technologia Vertical Bass Reflex w zestawach głośnikowych pomaga w generowaniu dźwięku o wielkiej mocy, co sprawia, że zestaw 1500P świetnie nadaje się do gier lub odtwarzania muzyki. Oczywiście głośniki są ekranowane magnetycznie, więc mogą być bez zakłóceń umieszczone obok monitora. Subwoofer ma wszystkie potrzebne przyciski. Cena Trust 1500P Soundwave nie powinna przekroczyć 279 złotych.
www.trust.com

Otello? Nie! Apollo!

Firma VIA Technologies przedstawiła płytę główną VIA P4PB - pierwszą na świecie, która w pełni wykorzystuje wydajność chipsetu VIA Apollo P4X333, zaawansowanego chipsetu obsługującego platformy bazujące na procesorze Intel(r) Pentium(r) 4. P4PB obsługuje szynę 533/400



■ MSI G4Ti4600-VTD to doskonała karta, pozwalająca bawić się grami, ale także wykorzystać komputer do obróbki materiału wideo.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce4 Ti 4600 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Wyjścia wideo:** S-Video, Composite (rozgałęźnik) ■ **Wejścia wideo:** S-Video, Composite (rozgałęźnik) ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI (cyfrowe), bogate oprogramowanie



Dobre możliwości i wyposażenie

MSI G4Ti4600-VTD

■ **Mike-L**

MSI wprowadza ostatnio na rynek produkty charakteryzujące się nie tylko dobrymi parametrami, ale także bogatym wyposażeniem - które nie jest z rodzaju "wyjmij i odłóż na półkę", ale pozwala na efektywne wykorzystanie posiadanego sprzętu.

MSI G4Ti4600-VTD to karta graficzna pozwalająca na zabawę grami komputerowymi w najwyższych rozdzielczościach i z włączonymi wszelkimi funkcjami, które poprawiają obraz 3D i generują w takich warunkach kilkadziesiąt klatek na sekundę. Dodatkowo kupujący to urządzenie otrzymuje możliwość przesyłania sygnału wideo do odbiorników zewnętrznych (magnetowid, telewizor, projektor), ale także wprowadzania go do pamięci komputera i cyfrową obróbkę za pomocą dołączonych aplikacji InterVideo WinProducer/WinCoder 2.0. Możliwe jest nawet zapisywanie w formacie MPEG2, o MPEG1 i AVI nie trzeba chyba wspominać.

W pudełku, prócz karty oraz przejściówki (wejście/wyjście wideo) i przewodu S-Video, dołączono całą masę płytek zawierających sterowniki wraz ze standardowym zestawem oprogramowania MSI (Live Update, 3D! Turbo Experience, GoodMem, LockBox), wcześniej wymienionymi aplikacjami InterVideo, a także gry Sacrifice, Aquanox oraz No One Lives Forever. Nie omieszkano też dołączyć płyty z demonstracyjnymi wersjami gier (Ballistic Demo, Tom Clancy's Rouge Spear - Black Thorn Demo, Tom Clancy's Ghost Recon Demo, Comanche 4 Demo, Fallout Tactics Demo, Swat 3: Close Quarters Battle Demo, Serious Sam: The First Encounter). MSI DVD 3.1 pozwala na programowe odtwarzanie filmów.

Wydajność nie pozostawia zbyt wiele do życzenia, choć przy 1600 na 1200, 32-bitowym kolorze i włączonym antyaliasingu oraz anizotropowym filtrowaniu czasami zdarzało się szarpanie obrazu (bardzo wiele obiektów na ekranie i mnóstwo wybuchów). Oczywiście granie w niższej rozdzielczości (1024 x 768) nie sprawiało takich problemów, ponieważ liczba klatek generowanych w ciągu sekundy była wystarczająca.

Jednostka			MSI MSI G4Ti4600-VTD 128 MB DDR	Leadtek WinFast A250 Ultra TD 128 MB DDR	MiNt Radeon 8500 64 MB DDR	Creative GeForce4 MX 440 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	343,3	360,5	249	349,3
	1600X1200 16bit	fps	285,4	286,7	182,8	137
Quake II	800x600 32bit	fps	346,1	361,5	256,5	327,2
	1600X1200 32bit	fps	265,2	263,7	161,9	114,3
Quake III	Fastest	fps	192,8	219,4	228,4	224,6
	HQ 1024X768	fps	173,3	193,1	172,1	151,1
	HQ 1600X1200	fps	134,5	136,2	94,5	73,2
3D Mark	Default Benchmark					
2000	32bit	3DMarks	10577	10497	8924	7994
2001 SE		3DMarks	9776	9776	7370	5242

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

W tabelce umieściliśmy wyniki uzyskane w popularnych aplikacjach testowych i grach. Jeśli testy te nie są dla was miarodajne, proszę o e-maile z propozycjami takich, jakie chcielibyście widzieć w CDA - przedyskutujemy sprawę i postaramy się wcielić w życie nowe pomysły, w miarę możliwości.

Wyjście cyfrowe DVI pozwala podłączyć panel ciekłokrystaliczny i przesłać do niego sygnał cyfrowy bez konwersji na analogową jego wersję i ponownej zmiany na cyfrowy. Dzięki temu obraz charakteryzuje się lepszą jakością, a kolory większym nasyceniem.

G4Ti4600-VTD jest bardzo ciekawą propozycją, zważywszy na markę MSI, i gwarantuje wysoką jakość wykonania, bogactwo funkcji (wejście/wyjście wideo) i oprogramowania (aplikacje do obróbki wideo, odtwarzania DVD oraz gry). Jeśli szukacie karty graficznej z potężnymi możliwościami i posiadacie niespełna tysiąc dziewięćset złotych - polecam wziąć pod rozwagę produkt MSI.

MSI G4Ti4600-VTD

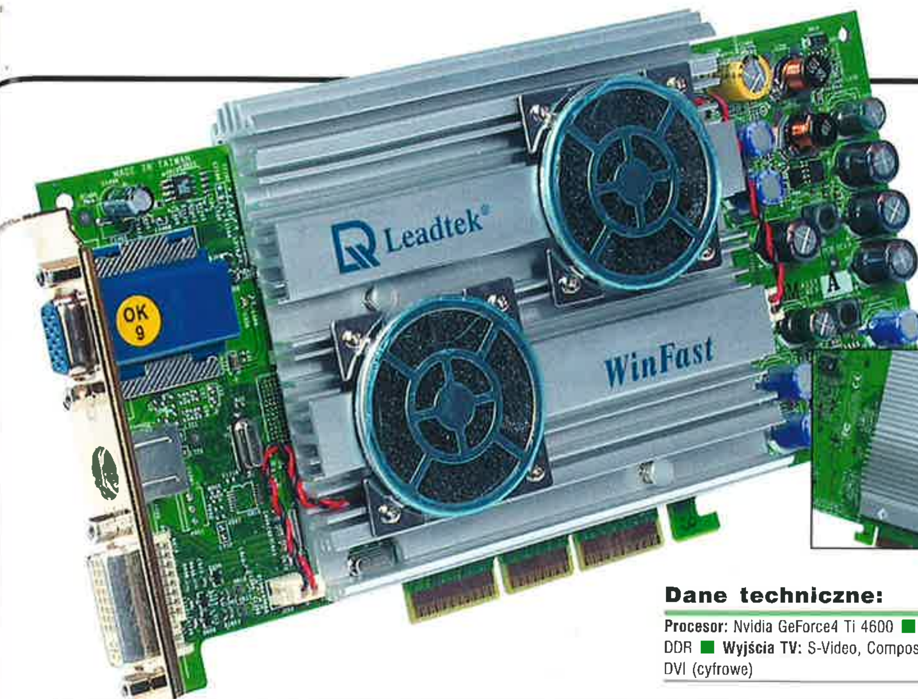
Cena: **1850 zł*** ■ Dostarczył: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88

- wejścia i wyjścia wideo ■ bogate oprogramowanie
- mogę przyczepić się tylko do ceny

Internet: **www.incom.pl, www.msi.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Niezła zawartość pudła...





Leadtek WinFast A250 Ultra TD to jedna z najwydajniejszych, ale i najcięższych kart graficznych, jakie testowaliśmy.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce4 Ti 4600 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Wyjścia TV:** S-Video, Composite (rozgałęźnik) ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI (cyfrowe)

Tytan w srebrnej zbroi

Leadtek WinFast A250 Ultra TD

■ **techNICK**

Wytwórcy kart graficznych produkują akceleratory różniące się od siebie w większości przypadków jedynie kolorem laminatu i kształtem radiatora oraz wentylatora. Dołączone nowsze wersje sterowników oraz oprogramowanie, pozwalające na przyspieszenie taktowania procesora oraz pamięci, różnicują wydajność poszczególnych konstrukcji.

WinFast A250 Ultra TD to obecnie najmocniejszy zestaw w ofercie firmy Leadtek. Już po wyjęciu karty z pudełka widać, czym różni się ona od wielu konkurencyjnych konstrukcji. Jest ciężka, a to za sprawą ogromnego zestawu chłodzącego procesor graficzny oraz pamięci. Jako że karta ma wbudowane 128 MB pamięci DDR, moduły umieszczono po obu stronach płytki drukowanej, także tam zamontowano spory radiator połączony "na styk" z główną konstrukcją. Sam kawałek żebrowanego metalu to nie wszystko - wywiercono w nim otwory, w których znalazło się miejsce na dwa wentylatorki mające w górnej części prosty filtr kurzu w postaci cieniutkich gąbek. Dzięki temu zwiększa się żywotność mechanicznych elementów w wiatraczkach. System chłodzenia jest już niemal doskonały. Niemal, ponieważ całość waży swoje i może to mieć wpływ na komputer podczas jego transportowania. Znając jakość polskich dróg, przed uruchomieniem całego zestawu, zawierającego taką kartę, należałoby sprawdzić jej umocowanie na płycie głównej.

Karta sprawowała się świetnie, czyli tak jak zakładamy przy instalacji każdego nowego akceleratora. Sterowniki zainstalowały się poprawnie, a programy obsługi także nie sprawiły problemów. Dzięki aplikacji WinFox możliwe jest kontrolowanie podstawowych parametrów karty, jak i tych bardziej zaawansowanych, na przykład podkręcania zegarów taktujących procesor graficzny oraz pamięć. Nam udało się podkręcić te parametry do wartości 340/700 MHz (GPU/Pamięć), przy standardzie 300/648 MHz. Całość działała stabilnie, ale przyspieszenie w grach ograniczyło się jedynie do kilku-, kilkunastu klatek w najwyższych rozdzielczościach, czyli nie jest już opłacalne - no, chyba że zależy nam na wszelkich efektach, wodotryskach i innych "bajerach". Nadmiaru mocy nigdy za wiele.

Dołączone gry pozwalają oddać się wirtualnej rozrywce i zobaczyć, jakie efekty graficzne można uzyskać na współczesnych akceleratorach 3D. Pozycjami tymi są Dronez oraz Gunlok.

Poza tymi aplikacjami dostępne są też programy, takie jak WinFast DVD (odtwarzacz filmów z krążków DVD), Cycore Cult 3D (przekształca obiekty z 3D Studio MAX lub Maia na dodatki do stron WWW) oraz serię aplikacji eColor, poprawiających obraz ze stron internetowych (między innymi kalibracja ekranu).

Leadtek WinFast A250 Ultra TD jest kolejną kartą, która plasuje się na pierwszych miejscach naszych zestawień. Jeśli jesteście zapalonymi graczami i brakuje wam mocy w obecnie posiadanym akceleratorze - zbierajcie pieniądze na produkt Leadteka. 

Jednostka			Leadtek WinFast A250 Ultra TD 128 MB DDR	MiNi Radeon 8500 64 MB DDR	Creative GeForce4 MX 440 64 MB DDR	Creative GeForce4 Ti 4400 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	360,5	249	349,3	350,8
	1600X1200 16bit	fps	286,7	182,8	137	266,1
Quake II	800x600 32bit	fps	361,5	256,5	327,2	357,3
	1600X1200 32bit	fps	263,7	161,9	114,3	239,3
Quake III	Fastest	fps	219,4	228,4	224,6	226,7
	HQ 1024X768	fps	193,1	172,1	151,1	192,7
	HQ 1600X1200	fps	136,2	94,5	73,2	126,3
3D Mark	Default Benchmark					
2000	32bit	3DMarks	10497	8924	7994	11070
2001 SE		3DMarks	9776	7370	5242	9123
Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2						

ⓘ Leadtek WinFast A250 Ultra TD

Cena: **1950 zł*** ■ Dostarczyl: **Microman Sp. z o.o.**, ul. Roździeńskiego 188B, 40-203 Katowice, tel. (0 32) 203 98 20, faks (0 32) 787 92 21

- świetny system chłodzenia ■ wysoka wydajność
- dość ciężka (może uszkodzić płytę gl. w transportowanym komputerze)

Internet: **www.microman.com.pl, www.leadtek.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

MHz (FSB), nowe pamięci DDR333 SDRAM z ECC, które umożliwiają transfer 2700 MB/sec. Dodatkowo płyta ma kontroler RAID ATA/133 0,1, podwajający wydajność dysku twardego (striping), lub oferuje back-up (mirroring), USB 2.0 z transferem 40 razy szybszym niż obecny standard USB 1.1, wbudowaną 6-kanałową kartę dźwiękową, która umożliwia stworzenie kina domowego (home theatre entertainment experience). VIA P4PB jest formatu ATX, ma 3 banki pamięci DDR333/266 DIMM, 5 (pięć) gniazd PCI, jedno (1) AGP oraz jedno (1) CRN. Obsługuje Smart Card oraz Memory Stick. Użytkownicy płyty głównej P4PB mogą cieszyć się korzyściami, jakie oferuje im dołączone oprogramowanie FliteDeck. FliteDeck(tm) umożliwia pełną kontrolę systemu poprzez przyjazny i prosty w obsłudze panel. Wśród cech FliteDecka(tm) warto wymienić overclocking, monitorowanie systemu, aktualizację BIOS-u. Pakiet składa się z czterech narzędzi: MissionControl, JetStream, FlashPort i SysProbe.
www.viaarena.com

CRT

NEC-Mitsubishi Electronics Display wprowadza na rynek zupełnie nową rodzinę produktów CRT, obejmującą pełne spektrum produktów: od najtańszych do klasy high-end, od 17 do 22 cali. Zasadniczą cechą nowej linii produktów jest rozdzielne pozycjonowanie monitorów, sprzedawanych z marką NEC, od monitorów marki Mitsubishi i ich adresowanie do specyficznych odbiorców, jak również zupełnie odmienna i nowatorska stylistyka. Wszystkie monitory nowej linii wyposażone będą w najnowsze zdobycze technologiczne, w szczególności nowe kineskopy SuperBright Diamondtron (jasność do 300 cd/m2). Co więcej, nowe modele z ekranem o przekątnej 22 cali wyposażono w nowe działo elektronowe o wyższej wydajności i mniejszym poborze mocy niż w obecnie oferowanych na rynku technologiach. Dodatkowe zalety to zgodność ze standardem sRGB oraz oprogramowanie NaviSet, umożliwiające zmianę ustawień pracy monitora za pomocą klawiatury i myszki (NaviSet wymaga Windows 2000/XP i karty graficznej zgodnej z protokołem DDC/CI). Nowe produkty sprawiają wrażenie bardzo prostych i mają ostre kształty, lecz z tego właśnie powodu prezentują bardzo nowoczesną linię projektową. Dostępne są w dwóch kolorach: standardowym jasnoszarym oraz ciemno-grafitowym. Przedni panel monitora ma srebrzystą barwę aluminium, zarówno w jasnoszarej, jak i ciemniej wersji obudowy, co spełnia restrykcyjne normy ergonomii TCO '99. Podobną estetykę cieszą się nowe monitory LCD. Dzięki wspólnej stylistyce produkty NEC/Mitsubishi są rozpoznawalne na pierwszy rzut oka. Pierwsze produkty z nowej linii pojawią się w Polsce na przełomie maja i czerwca.
www.nec-mitsubishi.com



Czterdziecha

Firma SONY wprowadzi wkrótce do sprzedaży najnowszy model nagrywarki CD-RW o symbolu CRX195A. Nowy napęd umożliwia zapis płyt CD-R z prędkością maksymalną 40x, ponadto pozwala na zapis płyt CD-RW z prędkością 12x oraz odczyt płyt CD z prędkością 48x. Zapis płyt CD-R w nowym modelu SONY odbywa się przy wykorzystaniu metody Partial-CAV, czyli stopniowego, łagodnego zwiększania transferu danych podczas procesu zapisu aż do uzyskania poziomu 40x. Dzięki metodzie Partial-CAV znacznie zwiększono średnią prędkość nagrywania oraz osiągnięto wysoką stabilność procesu. Kompletną ochronę przed błędami zapisu gwarantuje tradycyjnie technologia Power Burn wraz z buforem o pojemności 2 MB. Zestaw Retail zawiera: napęd CRX-195A, oprogramowanie B's Recorder Gold, B's Clip, przewodnik szybkiej instalacji, przewodnik do oprogramowania, instrukcję obsługi, kabel IDE oraz akcesoria. Cena napędu nie powinna przekroczyć 460 złotych netto.

www.alstor.com.pl



Sześć milionów

Niedawno odbyła się rynkowa premiera aparatu EOS D60, wyposażonego w precyzyjny czujnik CMOS oferujący 6,29 miliona pikseli. EOS D601 został zbudowany na bazie powszechnie chwalonego modelu Canon EOS D30, ale z czujnikiem o rozdzielczości aż o 100% większej i szeregiem dodanych opcji profesjonalnych. Mimo znacznie większej rozdzielczości obrazu i związanych z tym rozmiarów zapisywanych plików, aparat zachował zdolność do rejestracji serii do 8 klatek z szybkością do 3 obrazów na sekundę. Aparat wyposażono w nowe możliwości, typowe raczej dla sprzętu klasy profesjonalnej. Jedną z nich jest możliwość jednoczesnego zapisu zdjęć zarówno w niższej rozdzielczości jako plik skompresowany, dla potrzeb łatwego i szybkiego przesyłania danych, oraz w stworzonym przez firmę Canon formacie pliku RAW - dla potrzeb archiwizacji w wysokiej jakości oraz do dalszej obróbki zdjęć. Poza podniesieniem rozdzielczo-





Leadtek WinFast TV2000 XP to tuner telewizyjny, radiowy oraz prosty cyfrowy magnetowid w jednym.

Dane techniczne:

Magistrala: PCI 2.1 ■ Standardy TV: NTSC, PAL, SECAM ■ Radio: FM 88-108 MHz ■ Dźwięk: stereo ■ Formaty zgrywania: MPEG1, MPEG2, AVI ■ Kanały: 181 ■ Dodatkowe: pilot na podczerwień

Radio i TV

Leadtek WinFast TV2000 XP

■ **Mike-L**

Wiele osób nadal nie może sobie pozwolić na zakup telewizora - ograniczenia przestrzenne (brak miejsca w pokoju) dość skutecznie przeciwdziałają temu. Rozwiązaniem tego problemu, szczególnie dla osób posiadających komputer z wolnym slotem PCI, jest karta tunera telewizyjnego.

Mimo że na rynku znajduje się już całkiem spora ilość różnego rodzaju tunerów, firma Leadtek, znana z projektowania wydajnych kart graficznych, postanowiła zająć się także innymi aspektami multimediów.

Leadtek WinFast TV2000 XP jest tunerem telewizyjno-radiowym, podłączanym do portu PCI. Na śledziu znalazło się miejsce dla wejścia anteny FM (radio), przewodu anteny telewizyjnej lub kablówki. Sygnał wideo można wprowadzać także poprzez złącza S-Video i koncentryczne (rozgałęźnik). Trzy gniazda miniJack to wejście dźwięku stereofonicznego, wyjście na głośniki lub wzmacniacz oraz port odbiornika podczerwieni. Dzięki podczerwieni możliwe jest korzystanie z pilota, którym obsłużymy większość funkcji tunera, w tym uruchamianie aplikacji, dostrajanie stacji, przełączanie się między nimi, nagrywanie i odtwarzanie dźwięku i obrazu oraz wiele dodatkowych opcji poprawiających jakość odbioru.

W pudełku znajdują się karta, pilot, baterie do niego, przejściówka rozdzielająca dla S-Video oraz Composite (koncentryczne), stereofoniczny przewód audio (miniJack-miniJack), odbiornik fal podczerwonych, płytka z oprogramowaniem i sterownikami oraz podręcznik użytkownika, jak również antena FM (radiowa).

Po instalacji sterowników oraz programu WinFastTV można było przystąpić do wyszukiwania stacji telewizji naziemnej i kablowej. Oprogramowanie znalazło wszystkie kanały, które dostępne są na terenie Dolnego Śląska, ale też kilka "dodatkowych programów", czyli po prostu szumy. Po ręcznym usunięciu niepotrzebnych stacji można śmiało zacząć korzystać z pozostałych funkcji tunera. Wśród nich są opcje zmiany kontrastu, jasności i nasycenia kolorów.

Oprogramowanie umożliwia korzystanie z funkcji PIP (obraz w obrazie), gdzie podstawowym obrazem jest odbierany program, a w mniejszym oknie może być na przykład wyświetlana wcześniej przechwycona sekwencja wideo. Automatyczna redukcja przeplotu ma za zadanie poprawić jakość wyświetlanego na ekranie obrazu telewizyjnego. Funkcja magnetowidu pozwala na zapisywanie na dysku sekwencji wideo i kompresowanie ich "w locie" do formatu AVI, MPEG1 oraz MPEG2 (DVD) z jakością, na jaką pozwala moc posiadanego komputera. Oczywiście istnieje możliwość zaprogramowania nagrywania wybranych audycji, programów czy filmów. Jeśli tylko komputer jest włączony, działająca w tle aplikacja uruchomi tuner (oprogramowanie) i włączy zapis obrazu oraz dźwięku na dysku z odpowiedniego kanału i o określonych godzinach.

Stereofoniczny dźwięk zarówno przy funkcji radia (FM), jak i telewizji (TV) oraz obsługa za pomocą pilota na podczerwień pozwalają na komfortowe korzystanie z urządzenia.

Leadtek WinFast TV2000 XP jest dobrym produktem, który śmiało może stawać w szranki z konstrukcjami proponowanymi przez inne firmy. Polecam wszystkim, którzy noszą się z zamiarem nabycia takiego urządzenia.

Leadtek WinFast TV2000 XP

Cena: **269 zł*** ■ Dostarczyl: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88

👍 dobrej jakości obraz ■ łatwa obsługa programów

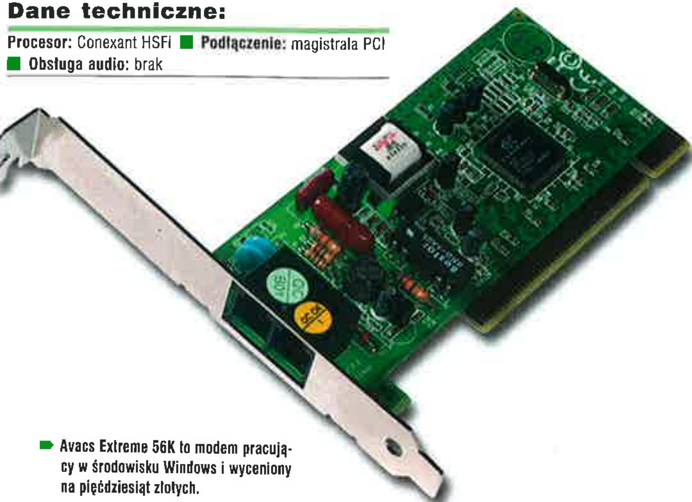
👎 sterowniki tylko do systemów Windows

Internet: **www.incom.pl**, **www.leadtek.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Pooglądaj i posłuchaj...

Dane techniczne:
Procesor: Conexant HSFi ■ Podłączenie: magistrala PCI ■ Obsługa audio: brak



Avacs Extreme 56K to modem pracujący w środowisku Windows i wyceniony na pięćdziesiąt złotych.

Gniazda na czole...

Avacs Extreme 56K

■ techNICK

Jeśli chcemy buszować po stronach WWW, wysyłać i odbierać e-maile, uaktualnić sterowniki czy ściągnąć najnowsze poprawki do systemu operacyjnego, nieodzowne staje się połączenie z Internetem.

W polskich realiach nadal nieodzownym sprzętem, pozwalającym na korzystanie ze wszystkich powyżej wymienionych funkcji, jest modem komputerowy. Na rynku znajduje się już całkiem sporo urządzeń tego typu. Do nas trafiło urządzenie o nazwie Avacs Extreme 56K, przygotowane do wykorzystania protokołu ITU-T V.92 oraz starszych.

Instalacja - w większości przypadków - sprowadza się do montażu w wolnym slocie PCI (przy wyłączonym komputerze) i po starcie sprzętu oraz systemu operacyjnego włożenia krążka ze sterownikami - gdy system o nią poprosi, wykrywając modem. Jeśli zamierzamy korzystać z oprogramowania dołączonego do modemu, do wyboru mamy MediaRing Talk, PICShell, SuperVoice 2.2i, a także Last Kingdom (sieciowa gra RPG).

Po skonfigurowaniu połączenia z numerem "ulubionego" operatora telefonicznego przystąpiłem do standardowych testów. Mając na uwadze fakt, że jedynie laboratoryjne warunki dałyby miarodajne wyniki, przytoczę jedynie, że łączenie odbywało się dość szybko, a połączenie w większości przypadków wynosiło 52 000 bitów na sekundę. Podczas pracy nie zdarzyło się ani razu, by połączenie zostało zerwane, a i transfery z WWW oraz FTP utrzymywały się na przyzwoitym poziomie.

Avacs Extreme 56K jest dobrą konstrukcją, którą można polecić mniej wymagającym użytkownikom (tylko systemy Microsoftu - brak obsługi głosu), którzy nie chcą wydawać zbyt wielkich pieniędzy - urządzenie kosztuje pięćdziesiąt złotych.

(i) Avacs Extreme 56K

Cena: **50 zł*** ■ Dostarczyl: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ niska cena ■ sporo oprogramowania
- brak możliwości pracy z Linuksem

Internet: **www.megabajt.com.pl**

ści dodano szereg innych właściwości poprawiających działanie aparatu. Na przykład ulepszono działanie autofokusa przy niskim poziomie światła zastanego oraz algorytmy sterujące pomiarem światła. Połączenie tych dwóch elementów zapewnia wyższą jakość obrazu w trudnych warunkach zdjęciowych. Czas opóźnienia między wciśnięciem spustu a wyzwoleniem migawki został radykalnie skrócony, dzięki czemu aparat reaguje błyskawicznie i pozwala fotografującemu zarejestrować dokładnie to ujęcie, na którym mu zależy. Pozostałe nowo wprowadzone zastosowania również ułatwiają użytkowanie aparatu. Dla przykładu, ulepszony 1,8-calowy monitor LCD, umieszczony na tylnej ściance aparatu, zapewnia wyższą jasność oraz szerszy kąt czytelnego oglądu. Monitor LCD zapewnia podgląd zarówno samych zarejestrowanych obrazów, jak i informacji, takich jak na przykład czas otwarcia migawki, liczba przysłony, tryb ekspozycji czy histogram. Rozszerzono również zakres danych wyświetlanych w wizjerze, które teraz dodatkowo podają informacje, takie jak wartość korekcji naświetlenia błyskiem, maksymalna liczba klatek, jaką można wykonać w serii czy liczba obrazów, na których rejestrację jest jeszcze miejsce na karcie Compact Flash. EOS D60 jest kompatybilny z ponad 60 obiektywami serii Canon EF.

www.canon.com.pl

Kieszonkowiec



Logitech Europe oficjalnie przedstawił swój pierwszy kompaktowy aparat cyfrowy. Logitech Pocket Digital Camera jest dobrym kompanem w podróży - jego rozmiar jest identyczny z tym karty kredytowej. Najnowszy aparat cyfrowy Logitecha jest w stanie pomieścić do 52 zdjęć z wykonanych za pomocą matrycy 1,3 megapiksela. Twórcy aparaty cyfrowego postawili na uniwersalność urządzenia, wyposażając je w 16 MB stałej pamięci typu Flash. Pocket Digital Camera jest w stanie wykonywać zdjęcia w maksymalnej rozdzielczości 640 x 480 oraz interpolować je potem do wyższych rozdzielczości przy użyciu dołączonego oprogramowania. Nad jakością zdjęć czuwa między innymi system Autobrite, który "poprawia zdjęcia". System Autobrite doświetla miejsca zbyt ciemne oraz rozjaśnia jego ciemne części. Rozwiązanie takie znacząco poprawia jakość zdjęć oraz przyczynia się do zmniejszenia ilości poprawek i obróbek, jakie użytkownik będzie musiał wykonać przy użyciu dołączonego oprogramowania. Do każdego Pocket Digital Camera dołączono niezbędne sterow-

Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ **Liczba przycisków:** 12 ■ **Dodatkowe:** 2 analogowe pedały



Vibration Feedback Rally Master USB ładnie prezentuje się na biurku, a jeszcze lepiej gra się nim.

Jazda bez trzymanki

Vibration Feedback Rally Master USB

■ **Sector**

Oj, co to był za wypadek - jadące z prędkością 150 km/h dwa samochody zderzyły się czołowo. Z pięknego porshe został tylko kawałek pogiętego żelastwa, a w dłoniach kurczowo trzymałem pozostałą po nim kierownicę! Jednak zabawa przed komputerem z wykorzystaniem najnowszej kierownicy firmy Trust dopiero zaczyna się.

Urządzenie, które otrzymałem do testów, na pierwszy rzut oka wydaje się wykonane porządnie. W jego skład wchodzą kierownica z drążkiem biegów oraz pedały gazu i hamulca. Kierownica ma słuszną wagę i dobrze trzyma się stołu, nawet bez dodatkowych mocowań. Niestety podczas użytkowania moje obawy wzbudziło to, że mocowanie zachowywało się tak, jakby zaraz miało się rozlecieć, nawet przy dobrym dokręceniu wszystkich śrubek. Pedały są dość pokaźnych wymiarów, a specjalne gumki uniemożliwiają ślizganie się ich po podłodze. Po podłączeniu manipulatora do komputera (przez port USB) system samodzielnie rozpoznaje rodzaj sprzętu i automatycznie go konfiguruje; do pełni szczęścia pozostaje jedynie kalibracja. Kierownicę trzyma się w dłoniach bardzo wygodnie, a tworzywo, z którego została wykonana, zapobiega ślizganiu się dłoni. Z przodu kierownicy znajduje się osiem przycisków, podzielonych na dwa bloki sterujące, oraz dwie diody informujące o podłączeniu napięcia i włączonej wibracji. Za kierownicą, pod palcami wskazującymi są kolejne cztery przyciski, które idealnie nadają się, by podłączyć skrzynię sekwencyjną. Rozmieszczenie przycisków dobrze przemyślano i w ten sposób możliwy jest pełny dostęp do nich palcami bez odrywania rąk od kierownicy. Podczas gry całość zachowuje się dobrze - sterowanie jest płynne i odbywa się bez przeskoków, pedały dają duży zakres wyboru przyspieszenia i siły hamowania. Nieco niepokojące może być skrzypienie dochodzące z mocowania kierownicy (tym głośniejsze, im bardziej kręta droga).

Niestety spotkało mnie również prawdziwe rozczarowanie, jakim okazał się system FeedBack. W żadnej z gier nie udało mi się ustawić innego trybu działania niż domyślne - symulowane drgania, zależne jedynie od przechylenia kierownicy lub pedału przyśpieszenia. Efekt jest tym bardziej zdumiewający, że nawet bez gry wystarczy dodać gaz lub przekręcić nieco kierownicę o kilkadziesiąt stopni, a efekt wibracji włącza się automatycznie! Co smutniejsze, siła działania tego systemu jest niewielka i w czasie jazdy zwiększenie drgań jest wręcz niewyczuwalne. A to w dużej mierze nie oddaje efektu jazdy prawdziwym samochodem. Mimo usilnych starań nie udało mi się zmienić tego stanu rzeczy, co niestety należy odnotować na minus tego produktu.

Vibration Feedback Rally Master USB jest urządzeniem wykonanym rzetelnie i z przemyślnie wykorzystaną zasadą ergonomii, jednak wiele do życzenia pozostawia system drgań, który rozczarowuje nawet najbardziej zagorzałego gracza. Całość z kolei pozytywnie wypada w porównaniu cenowym z innymi produktami. Cena urządzenia plasuje się na poziomie 400 zł. Właśnie z tego względu jest to łakomy kąsek dla zwykłego śmiertelnika, chcącego urealnić ulubioną rozrywkę.

(i) Vibration Feedback Rally Master USB

Cena: 278 zł* ■ **Dostarczył:** Trust Computer Products, Daltonstraat 65, 3316 GD Dordrecht, P.O. BOX 8043, 3301 CA Dordrecht, The Netherlands

👍 długi przewód ■ cena

👎 system FeedBack ■ mocowanie do stołu

Internet: www.trust.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Manhattan Multimedia Access Panel to urządzenie znacznie ułatwiające życie większości użytkowników komputera.

Dane techniczne:

Montaż: w niszy na napęd 5,25 cala ■ **Podłączenie:** zewnętrzne ■ **Porty USB:** 2 ■ **Porty 1394:** 1 ■ **Port gier:** jest ■ **Dźwiękowe miniJack:** wejścia mikrofonowe i liniowe, wyjście na głośniki ■ **Dodatkowe:** potencjometr tłumienia głośności

Gniazda na czole...

Manhattan Multimedia Access Panel

■ techNICK

Wielokrotnie cisnęły się na usta niecenzuralne słowa, gdy trzeba było podłączyć nową parę głośników lub skaner USB albo inne podobne urządzenie, w których złącze znajduje się z tyłu obudowy komputera.

Od jakiegoś czasu można zakupić obudowy z wyprowadzonymi na panel przedni portami USB - lecz są one dość drogie i nie zawsze najładniejsze. Gotowe rozwiązanie oferuje firma Manhattan, prezentując panel montowany w miejsce napędów 5,25 cala (np. na CD-ROM).

Na przedniej ściance panelu znajdują się złącza, takie jak dwa porty USB, jeden FireWire (1394), port gier, wejścia miniJack mikrofonowe, liniowe oraz wyjście na głośniki (stereo), a także regulator tłumiący głośność. Od płytki drukowanej odchodzi dość gruby przewód zakończony 37-pinową wtyczką żeńską. Do niej dołączany jest przewód rozgałęziający się na odpowiednie wtyczki (widoczne na zdjęciu), podłączane do odpowiednich złączy w kartach rozszerzeń i płycie głównej.

Rozwiązanie to pozwala na efektywniejsze i bezstresowe wykorzystanie komputera, choć przyznam, że osobiście wolałbym, gdyby zamiast portu gier znalazło się miejsce na dodatkowe dwa lub cztery złącza USB, ponieważ to one ostatnimi czasy są najbardziej oblegane przez sprzęt.

Manhattan Multimedia Access Panel to całkiem ciekawe i praktyczne urządzenie. Jeśli do tej pory męczyło was odsuwanie komputera spod ściany czy wyjmowanie z niszy specjalnie zaprojektowanego biurka, aby podłączyć jakiekolwiek urządzenie, teraz będziecie mieli znacznie ułatwione zadanie.



(i) Manhattan Multimedia Access Panel

Cena: **140 zł*** ■ Dostarczył: **MAX COMPUTERS Sp. z o.o.**, ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel./faks (0 71) 326 01 36 do 40

👍 znacznie ułatwia życie ■ podłączane do standardowych portów w kartach i płycie głównej
👎 mało złączy USB ■ zajmuje niszę 5,25 cala

Internet: **www.maxcomp.pl**, **www.manhattan-support.com**

Podłącz sobie coś...

niki dla systemu Windows oraz oprogramowanie do obróbki wizualnej - MGI Photosuite 4 SE. Aparat cyfrowy został tak zaprojektowany, aby sprawdzać się w każdych warunkach. Aluminiowa obudowa aparatu jest lekka oraz wytrzymała. Rozmiary zbliżone do tych karty kredytowej pozwalają na umieszczenie aparatu zarówno w kieszeni jeansów, męskiej marynarki, jak i w damskiej torebce. Specjalna konstrukcja obudowy chroni aparat oraz jego najcenniejszą część, jaką jest soczewka. Po wykonaniu zdjęcia obudowę można zamknąć - zasłaniając przy tym obiektyw. Pocket Digital Camera jest w stanie wytrzymać wiele godzin w oczekiwaniu na wykonanie zdjęcia - osiągnięto to dzięki wbudowanemu płaskiemu akumulatorowi, który ładuje się podczas podłączenia do komputera kablem USB. W momencie gdy aparat jest podłączony i przekazuje zdjęcia do komputera, system automatycznie ładuje akumulator Pocket Digital Camera. Aparat Logitech Pocket Digital Camera dostępny będzie w sugerowanej cenie detalicznej około 580 złotych. Urządzenia objęte są 2-letnią gwarancją producenta.

www.abcdata.com.pl

Do użytku zewnętrznego



Firma Plextor poinformowała, że wprowadza do sprzedaży nowy model CD-Recordera, o symbolu PX-W4012U. Jest to obecnie najszybsza dostępna na świecie nagrywarka z interfejsem USB! Co więcej, jest to jeden z nielicznych napędów kompatybilnych z formatem Mt. Rainier. Nowy napęd nagrywa płyty CD-R z maksymalną prędkością 40x, a płyty CD-RW z maksymalną prędkością 12x. Odczyt płyt CD odbywa się z maksymalną prędkością 40x. Tak jak w jego siostrzanym modelu ATAPI, tak w PX-W4012U zastosowano technologię VariRec, polegającą na możliwości regulowania mocy lasera podczas nagrywania muzyki w formacie CD-Audio. Wynikiem odpowiedniej regulacji mocy lasera jest znaczna redukcja współczynnika zniekształceń 'jitter' podczas odtwarzania, co z kolei przekłada się na wyjątkowo czysty dźwięk porównywalny do brzmienia oryginalnej płyty tłoczonej. Tradycyjnie nagrywarkę wyposażono również w znane technologie: PoweRec II i Burn Proof (z 4 MB buforem). Ponadto napędy wyposażono w czarną tackę, która redukuje rozproszenie światła lasera podczas zapisu oraz odczytu, w wyniku czego polepszyła się ich jakość. W zestawie Retail Kit, oprócz napędu Plextor PlexWriter 24/12/40, znajdują się m.in. popularne oprogramowanie Nero 5.5, zasilacz, kabel USB, polska instrukcja obsługi oraz 5 płytek CD-R.

www.alstor.com.pl



Logitech Cordless Presenter to mysz i pilot obsługujące prezentacje multimedialne, a także laserowy wskaźnik w jednym.

Dane techniczne:

Podłączenie: miniodbiornik Bluetooth podłączany do USB ■ **Przyciski prezentacja:** następny/poprzedni/laser ■ **Przyciski mysz:** lewy/prawy/laser/góra-dół (zamiast rolki) ■ **Zasięg producent/zmierzony:** 10 m/7 m ■ **Dodatkowe:** laserowy wskaźnik

Sine zębiska myszy

Logitech
Cordless Presenter

■ **Maciej Lewczuk**

Firma Logitech prezentuje ciekawe rozwiązania techniczne, które po jakimś czasie uznawane są za standard i stosowane przez innych producentów. Tym razem prezentujemy urządzenie, w którym połączono trzy funkcje.

Logitech Cordless Presenter to bezprzewodowa mysz optyczna, łącząca się z komputerem poprzez fale radiowe w technologii Bluetooth (ostatnio bardzo modny i popularny standard). Oprócz funkcji myszy spełnia także rolę pilota obsługującego prezentacje multimedialne, dzięki czemu prowadzący może łatwo nawigować po kolejnych slajdach, a co ciekawe - może także wskazywać szczegóły obrazu wbudowanym w urządzenie laserem.

W trybie myszki dwa srebrne klawisze spełniają rolę przycisków, a dwie małe wypustki między nimi powodują przewijanie obrazu w pionie, czyli działają tak jak rolka. Ciekawostką jest, że dotknięcie wystarcza, by zadziałały. Efektywny zasięg w optymalnych warunkach to 10 metrów - ja mogłem pracować nie dalej niż 7 metrów od odbiornika podłączonego do płyty głównej komputera, do złącza USB. Wyboru trybu pracy, w tym wyłączenia urządzenia, dokonuje się za pomocą umieszczonego na "brzuchu" Presentera przełącznika. Dobra, kilkujęzyczna instrukcja (znajdziemy także polską wersję) poprowadzi użytkownika przez procedurę instalacji baterii oraz nauczy obsługi większości funkcji.

Logitech Cordless Presenter to ciekawe urządzenie, które powinno znaleźć się w każdej firmie organizującej konferencje, ale także mogłoby znaleźć zastosowanie w szkołach - dzięki temu lekcje czy referaty mogłyby być wzbogacone o nowoczesny i elegancki sposób prezentacji materiałów.

(i) Logitech Cordless Presenter

Cena: **888 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ połączenie myszy z pilotem do prezentacji ■ możliwość całkowitego wyłączenia
- jako mysz nie jest zbyt ergonomiczna

Internet: **www.logitech.com, www.megabajt.com.pl**

Dane techniczne:

Nośnik: płytki CD, CD-R, CD-RW (w tym wielosesyjne) ■ **Zasilanie:** 2 akumulatorki AA (1500 mAh) ■ **Słuchawki:** stereofoniczne douszne ■ **Formaty:** CD-Audio, MP3 do 320 Kbps ■ **Equalizer:** 6 predefiniowanych ustawień ■ **Waga:** 238 g (bez baterii) ■ **Oprogramowanie:** płytka z muzyką MP3, program MusicMatch ■ **Dodatkowe:** przewodowy pilot, sterujący podstawowymi funkcjami



Pine D'music SM-300T to odtwarzacz CD-Audio i MP3, odczytujący krążki CD-R i CD-RW.

Srebrne i jeszcze gra

Pine
D'music SM-300T

■ **techNICK**

Ostatnio niewiele w naszym piśmie pojawiało się informacji na temat testów odtwarzaczy MP3. Nie znaczy to wcale, że nadszedł-zmierzch tego jakże popularnego formatu zapisu dźwięku. Postanowiliśmy przedstawić urządzenie, które jest całkiem ciekawe pod względem oferowanych prze nie funkcji.

Mowa tu o przenośnym odtwarzaczu CD-Audio firmy Pine nazwanym D'music SM-300T. Jest to niemal klasyczny odtwarzacz CD, lecz rozbudowany o możliwość odgrywania muzyki zapisanej w plikach MP3 i nagranych na krążkach CD-R i CD-RW. Po włożeniu nośnika przez dłuższą chwilę trwa skanowanie zasobów płytki i ewentualne dzielenie ich na albumy, które są odpowiednikami katalogów z plikami. Dzięki temu nawigacja po dość sporej liczbie utworów jest w miarę prosta. Niestety nazwy nie są wyświetlane na ekraniku LCD, dlatego musimy zapamiętać układ katalogów i plików lub mieć wydrukowaną listę utworów. Stereofoniczne słuchawki douszne dość dobrze przenoszą soprany i basy, choć niewielkie zakłócenia pojawiają się przy uruchomieniu opcji podbicia basów - za pomocą przycisku equalizera (6 predefiniowanych ustawień: Disco, Pop, Classic, Jazz, D-Bass, Normal). Ciekawostką jest pilot podłączany między odtwarzacz i słuchawki. Za jego pomocą można włączyć i wyłączyć urządzenie, przewijać pliki oraz regulować głośność, nawet po wyłączeniu przełącznikiem Hold klawiszy na odtwarzaczu. Gdy D'music nie jest użytkowany przez 60 sekund, wyłącza się automatycznie, dzięki czemu oszczędzana jest energia w akumulatorach ładowanych po podłączeniu zasilacza sieciowego. Bufor antywstrząsowy nieźle współdziała z krążkami z MP3, ale gorzej z CD-Audio (przy bardzo silnych wstrząsach [rower na kostce brukowej] przerywa pracę). Gdyby Pine D'music SM-300T miał nieco bardziej zaawansowany wyświetlacz, otrzymałby rekomendację CDA. Jednak i tak polecam to urządzenie, gdyż tyle funkcji za mniej niż trzysta złotych to nie lada gratka.

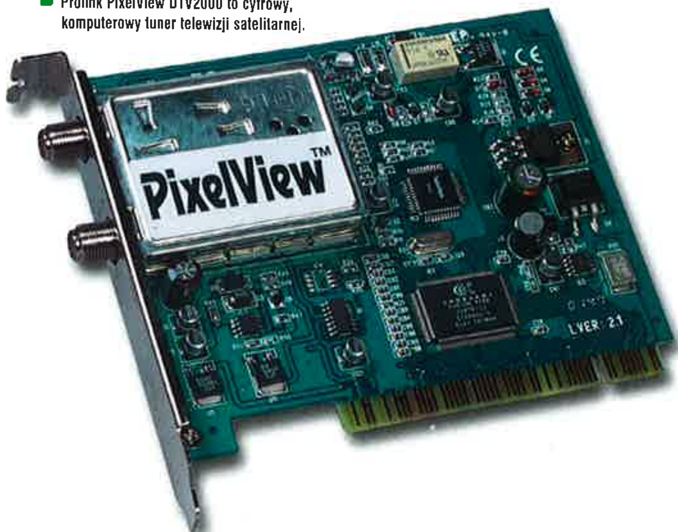
(i) Pine D'music SM-300T

Cena: **285 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

+ czyta nośniki CD-R i CD-RW ■ rozpoznał wszystkie moje płytki
- nie wyświetla danych o utworach (nazwy, tytuły)

Internet: **www.msd.com.pl, www.pine-dmusic.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.


Prolink PixelView DTV2000 to cyfrowy, komputerowy tuner telewizji satelitarnej.

Dane techniczne:

Magistrala: PCI ■ Transfer: 2-45 Ms/s ■ Rozdzielczość obrazu: 720 na 480 punktów ■ Zakres IF: 950-2150 MHz ■ Dekodowanie MPEG II: programowe

Satelita w komputerze

Prolink
PixelView DTV2000

■ techNICK

Tunery telewizyjne montuje się już w dość dużej liczbie komputerów, a do końca tego roku jeszcze więcej zostanie zakupionych i wykorzystanych. Zdarza się jednak, że kilka programów odbieranych dzięki antenie montowanej na dachu czy balkonie nie wystarcza, a na kablówkę nie ma szans.

Rozwiązaniem tego problemu jest zakup - za kilkadziesiąt złotych - czaszy oraz za niewiele większą kwotę konwertera - i podłączenie ich do tunera satelitarnego. Oczywiście w tym przypadku mowa jest o jego komputerowej wersji.

Mała karta pasuje jak ulał do portu PCI. Przewód od konwertera przykręcamy do dolnego złącza i można włączyć komputer, by Windows (tylko do nich są sterowniki) rozpoznał sprzęt. Potem instalujemy InterVideo WinDVB i możemy przystąpić do konfiguracji programowej, czyli określenia parametrów satelity, na którego nakierowaliśmy antenę (częstotliwość LNB, zasilanie LNB). Potem wyszukujemy programy (automatyczne lub ręczne ustawienie parametrów).

Stacje telewizyjne i radiowe zostały odszukane w takim samym zakresie jak na stacjonarnym tunerze i bez problemu można było oglądać programy na ekranie monitora. Oprogramowanie pozwala także na zapis obrazu na dysk twardy i to w formacie MPEG2, choć trzeba mieć dość mocną maszynę, gdyż kompresja odbywa się na drodze programowej.

Brakowało mi tylko pilota, którym mógłbym zmieniać kanały, leżąc w łóżku.

Prolink PixelView DTV2000 to dość ciekawa propozycja, choć mało popularna, gdyż tunery stacjonarne na razie królują w naszych domach. Może kiedyś wkradną się w łaski użytkowników - tak jak tunery telewizyjne.

Prolink PixelView DTV2000

Cena: 699 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ prostota obsługi oprogramowania ■ dobre wyszukiwanie stacji
- brak pilota

Internet: www.prolink.com.tw, www.megabajt.com.pl



Nowy stary odtwarzacz

Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu urządzenia Creative Nomad Jukebox 3, produktu nowej generacji należącego do wielokrotnie nagradzanej rodziny przenośnych, osobistych odtwarzaczy audio. Wewnątrz urządzenia, które jest trzykrotnie mniejsze od oryginalnego odtwarzacza Jukebox, znajduje się dysk twardy o pojemności 20 GB, na którym można zapisać do 5000 utworów w formacie MP3 lub 8000 w formacie WMA, co odpowiada łącznej długości 800 płyt CD. Oprócz zastosowania w charakterze przenośnego źródła muzyki urządzenie można także używać jako nośnik do tworzenia kopii zapasowych oraz transferu danych, pozwalające na przechowywanie i przenoszenie dużej ilości plików danych, audio i wideo. Creative Nomad Jukebox 3 zapewnia ponadto elastyczne możliwości wyprowadzania dźwięku. Może być używany ze słuchawkami, w samochodzie, z zestawami głośnikowymi, np. Inspire firmy Creative, lub podłączony do tradycyjnego zestawu Hi-Fi. Aby umożliwić jak najszybsze kopiowanie danych, urządzenie Creative Nomad Jukebox 3 wyposażono w interfejs SB1394(tm) firmy Creative (zgodny z IEEE1394), dzięki czemu po podłączeniu do innego urządzenia ze złączem IEEE1394 lub karty dźwiękowej Sound Blaster Audidy (wyposażonej standardowo w złącze SB1394) możliwe jest kopiowanie danych z szybkością jednego utworu na sekundę. Dla zapewnienia kompatybilności z systemami bez złącza IEEE1394 dostępny jest również interfejs USB 1.1. Optyczne i analogowe wejścia liniowe umożliwiają kodowanie dźwięku w czasie rzeczywistym w formacie MP3 z dowolnego źródła liniowego, np. odtwarzacza MiniDisc, odtwarzacza CD lub magnetofonu kasetowego, a także komputera PC lub notebooka. Urządzenie ma dwie wnęki na baterie i jest wyposażone w baterię litowo-jonową, która zapewnia 11-godzinne działanie. Włożenie drugiej baterii (opcjonalnej) do drugiej wnęki wydłuża ten czas do 22 godzin, dzięki czemu urządzenie doskonale nadaje się dla osób będących w ruchu. Z punktu widzenia użytkownika nowy, prosty i intuicyjny interfejs oraz pilot na podczerwień jeszcze bardziej ułatwiają zarządzanie funkcjami i zwiększają elastyczność urządzenia Creative Nomad Jukebox 3. Pokrętło nawigacyjne pozwala na szybkie i intuicyjne przeglądanie ulubionych wykonawców, gatunków muzyki czy list odtwarzanych utworów, a jego naciśnięcie powoduje rozpoczęcie odtwarzania danej piosenki. Creative Nomad Jukebox 3 dostępny jest w cenie 399 USD + VAT.

www.creative.pl



Belkin nostromo n50 SpeedPad.

Belkin nostromo Game Mouse n30.

Dane techniczne:

Przewód: 190 cm ■ **Podłączenie:** USB ■ **Przyciski:** 10 (programowalne) ■ **D-Pad:** 8-kierunkowy (programowalny) ■ **Rolka:** przepustnica lub orczyk ■ **Dodatkowe:** trzy kolorowe diody

Dane techniczne:

Przewód: 190 cm ■ **Podłączenie:** USB ■ **Przyciski:** 3 ■ **Rolka:** jest ■ **Dodatkowe:** technologia Immersion TouchSense

Zestaw dla "rasowego" gracza

Belkin nostromo Game Mouse n30 oraz n50 SpeedPad

■ **Maciej Lewczuk**

Do niedawna użytkownicy komputerów, którzy dość sporo czasu spędzali przy wszelkiego rodzaju grach, zadowalali się myszami o coraz wyższej precyzji i liczbie przycisków. Jednak dla efektywnej obsługi bardzo wielu funkcji zmuszeni byli używać klawiatury (gry FPP i RPG). Inżynierowie z firmy Belkin wymyślili ciekawą alternatywę dla tego tandemu.

Zestaw Nostromo składa się z myszy oraz specjalnego modułu, które podłącza się do wolnych złączy USB niemal dwumetrowymi przewodami (190 cm). Jeśli macie tylko dwa takie porty i na przykład drukarkę lub skaner także obsługiwane uniwersalnym, szeregowym złączem, lepiej zakupić mały hub USB lub dodatkowy śledź ze złączami (jeśli płyta ma możliwość ich obsługi).

Mysz działa nad wyraz precyzyjnie - wyraźny skok rolki oraz pokrycie jej miękką, karbowaną gumą to duże zalety tej konstrukcji. Minusem jest to, że rolka nie spełnia funkcji przycisku, jak ma to miejsce w większości tego typu urządzeń - jego rolę spełnia klawisz przy prawym kciuku umieszczony... u góry specjalnego "wysięgnika". Są to dość poważne wady, które potwierdzili także redakcyjni specе od FPP (między innymi Jas). Game Mouse n30 wyposażono w system Immersion TouchSense Technoogy, czyli "myszkowy" Force Feedback, pozwalający poczuć, jak działa broń, np. karabiny, piły motorowe (Serious Sam 2), czy jakie są obrażenia zadawane prowadzonej przez nas postaci lub pojazdowi.

n50 SpeedPad to dziesięć klawiszy (takie jak w standardowej klawiaturze), ośmiokierunkowy cyfrowy pad oraz rolka o ograniczonym zakresie obrotu. Wszystkie funkcje nietypowego urządzenia można ustalić dzięki oprogramowaniu, które zawiera obłożenia przycisków, krzyżaka oraz rolki dla najpopularniejszych gier. Nic nie stoi na przeszkodzie, by je dowolnie zmodyfikować lub stworzyć całkowicie własny projekt. Lubię pograć we wszelkiego rodzaju FPP (ostatnio Serious Sam 2 oraz Jedi Knight 2) i przyznam, że SpeedPad doskonale zastąpił mi klawiaturę, a zastosowanie rolki jako powiększenia w broni snajperskiej świetnie się sprawdziło. Minusem może być to, że gracz z nieco mniejszymi lub większymi dłońmi od moich może być niezadowolony z komfortu pracy z n50. Firma Belkin mogłaby pokusić się o większe możliwości dostosowania kształtu oraz ułożenia elementów niż tylko ledwo regulowana podstawka pod dłoń.

Przyznam, że podczas użytkowania zestawu nostromo firmy Belkin bawiłem się doskonale. Mysz nie przypadła mi do gustu ze względu na małą liczbę przycisków, natomiast trudno będzie mi rozstać się z SpeedPadem. Cóż, jeśli zamierzacie poświęcać graniu dużo czasu, trzeba sobie ułatwiać życie. Jeśli macie wystarczającą ilość pieniędzy, polecam udać się na zakupy i poszukać urządzeń firmowanych nazwą 'nostromo'.



Belkin nostromo n50 SpeedPad

Cena: **130 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ doskonale zastępuje klawiaturę ■ ergonomiczny kształt

− przydałoby się jeszcze kilka przycisków ■ tylko dla praworęcznych

Internet: **www.belkin.com, www.megabajt.com.pl**

Belkin nostromo Game Mouse n30

Cena: **180 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ wysoka dokładność ■ technologia Immersion TouchSense

− brak przycisku w rolce ■ jedynie trzy przyciski

Internet: **www.belkin.com, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Dane techniczne:

Interfejs: Ultra ATA/100 ■ **Pojemność:** 80 GB ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Talerze/głowice:** 2/4 ■ **Czas dostępu:** 9,5 ms ■ **Obroty:** 7200 obr./min ■ **Maksymalna głośność:** 3,3 bela

Osiemdziesiątka

Seagate Barracuda ATA IV (ST380021A)

■ techNICK



Seagate Barracuda ATA IV to pojemny i dość szybki dysk twardy do każdego rodzaju zastosowań.

Użytkownicy komputerów szaleją na punkcie nowych procesorów, kart graficznych czy płyt głównych. Potężne radiatory i wydajne wiatraczki zaprzątają głowę niejednemu. Jednak prawie żaden komputer nie obejdzie się bez... Dysku twardego.

Na nich instalowane są systemy operacyjne, zawiadujące zasobami sprzętowymi komputera, a także grami, aplikacjami i wszystkim, co tylko damy radę tam upchnąć. Mimo że z komputerem kupiliśmy duuuży dysk twardy (o dużej pojemności), już po kilku miesiącach okazuje się, że faktycznie jest on za mały, za wolny i w ogóle potrzebujemy więcej miejsca.

ST380021A to dysk twardy, który sprzedawany jest od kilku miesięcy z bardzo dobrymi wynikami: niezmiernie popularny, gdyż zapewnia osiemdziesiąt gigabajtów pojemności, szybkie transfery podczas pracy z małymi i dużymi plikami (ważne szczególnie podczas edycji wideo), a także dość szybki czas dostępu (tanie serwery czy stacje graficzne).

Utrzymujący się na poziomie ponad czterdziestu megabajtów na sekundę transfer (HD Tach) przy niemal całej powierzchni dysku jest bardzo ważny, szczególnie dla osób, które zajmują się obróbką wideo lub pracują z aplikacjami graficznymi, gdzie duże obrazy i spory plik wymiany są dniem powszednim.

Jako że miałem już do czynienia z dyskami z tej serii, obawiałem się, czy podczas pracy będą słyszalne piski, które były dość nieprzyjemne dla ucha. Tym razem rozczarowałem się, ale pozytywnie - przez cały czas dysk pracował niemal bezgłośnie.

Jeśli nie potrzebujecie dysku o pojemności większej niż osiemdziesiąt gigabajtów, a dodatkowo zależy wam na komforcie pracy (cichej) oraz na stałym wysokim transferze, Seagate Barracuda ATA IV (ST380021A) jest godnym polecenia urządzeniem.

ⓘ Seagate Barracuda ATA IV (ST380021A)

Cena: **640 zł*** ■ Dostarczyl: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88

+ szybki stały transfer ■ elektronika schowana za metalową płytką
- czas dostępu mógłby być niższy

Internet: **www.incom.pl, www.seagate.com**

Serwera czas zacząć...



INCOM wprowadza na rynek nową płytę dwuprocesorową firmy MSI, przeznaczoną dla procesorów Intel Xeon. Płyta MSI E7500 Master-LS (MS-9101) bazuje na chipsecie Intel E7500 i dzięki temu potrafi obsłużyć jeden lub dwa procesory Intel(r) Xeon(tm) 2.2 GHz i wyższe, z 512 KB pamięci cache L2. Jak przystało na płytę serwerową, ma ona zintegrowany podwójny kontroler Adaptec AIC-7899W Ultra160 SCSI, 6 slotów PCI (3 x PCI-X 64 bit/100 MHz, 2 x PCI 64 bit/66 MHz, 1 x PCI 32 bit/33 MHz) oraz 6 slotów DDR DIMM ECC, umożliwiających zainstalowanie aż do 12 GB pamięci operacyjnej. Za wysoką wydajność karty sieciowej odpowiada gigabitowy kontroler Intel 82540 Intel 82544EI, a całość doskonale uzupełnia karta grafiki klasy ATI Rage XL. Praca płyty nadzorowana jest przez autorskie oprogramowanie firmy MSI PC Alert for Server. Kontroluje ono stan temperatury procesorów, a także napięcia i pracy wentylatorów. Sugerowana cena brutto dla użytkownika końcowego to 3299 złotych. Płyta objęta jest 36-miesięczną gwarancją.

www.incom.pl

Jak zamówić prenumeratę?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku.
2. Przelewem BRE o/Warszawa,
Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09.
3. Telefonicznie (0-prefiks 22) 511 76 55, 511 76 56 (jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard, JCB, PolCard - podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty).
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl.
5. Faksem (0-prefiks 22) 511 76 60.

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank S.A. o/Warszawa
Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od otrzymania zapłaty za prenumeratę
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu
- Przedpłaty przyjmujemy do 12.06.2002r.

Reklamacje CD przyjmuje Redakcja CD-Action, ul. Tęczowa 25, 53-602, Wrocław, tel. (071) 3412083 wew. 101, 102, 116.

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. e-mail

od miesiąca Sierpień /2002
- ☐ 3 numery 48,00 zł
- ☐ 6 numerów 90,00 zł
- ☐ 12 numerów 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis



opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035
nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1
nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR0
9 WP
waluta: PLN
kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 08/02
tytułem cd.

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. e-mail

od miesiąca Sierpień /2002
- ☐ 3 numery 48,00 zł
- ☐ 6 numerów 90,00 zł
- ☐ 12 numerów 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis



opłata

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035
nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1
nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR0
9 WP
waluta: PLN
kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 08/02
tytułem cd.

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

ZAPRENUMERUJ, CZYTAJ TANIEJ I GRAJ Z CD-ACTION

UWAGA! OSTATNIA SZANSA

aby wraz z prenumeratą otrzymać T-SHIRT CD-ACTION





KAŻDY KTO ZAPRENUMERUJE CD-ACTION NA ROK OTRZYMA FIRMOWY T-SHIRT CD-ACTION!

Opcje prenumeraty:

na 3 numery	na 6 numerów	na 12 numerów
tylko 48 zł	tylko 90 zł	tylko 156 zł
zamiast 55,50 zł	zamiast 111 zł	zamiast 222 zł

Dostępne numery archiwalne:









12 zł + koszty wysyłki













18,50 zł + koszty wysyłki

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zl lub 18,50 zl + koszty wysylki 2,60 zl.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 15 zł numer z DVD.

Dysponujemy numerami z 2001 roku 10, 11, 12, 13/2001 oraz 1, 2, 3, 4, 5 i 6 z roku 2002.

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION

LISTY, LISTY, LISTY...

No i co? I właściwie mamy (czy raczej: macie...) już WAKAAACJE :). Po takim wstępie aż chce się pisać - nawet tak standardową formułkę jak ta: co piątek zapraszamy na IRC (w godz. 14-16) na kanale #cdaction - będzie tam ktoś z redakcji. Prosimy o czytanie FAQ-u na CD (są tam najczęściej zadawane redakcji CDA pytania i nasze odpowiedzi). Sugerujemy, by czytać (i pomagać współtworzyć) Action Mag na Cover CD. Na koniec zapraszamy do lektury tego AR.

Myśl miesiąca:

Słyszeliście już o cieście "Kopiec kreta"? Następne będą pewnie: "Krowi placek" i "Końskie pączki"... :)

Umowa licencyjna

Otóż całkiem niedawno naszła mnie pewna Refleksja (czasem tak mam). W dodatku przyprowadziła koleżankę - Wątpliwość. Jak to zazwyczaj w takich sytuacjach bywa - podjęliśmy polemikę, której tematem były warunki umowy, akceptowane przed instalacją niemal każdej dowolnej aplikacji. Niestety kwestia pozostała nierozstrzygnięta, ponieważ Refleksja podejrzanie szybko ulotniła się (a przecież się kąpałem ;)), natomiast Wątpliwość sieje się (bez podtekstów ;)) i nie sposób z nią dyskutować. W tym momencie dochodzimy do sedna sprawy: sztab ludzi i wszelkiej maści podmiotów gospodarczych, odpowiedzialnych w mniejszym lub większym stopniu za obecność gry na półce w pokoju, stawia mnie przed faktem dokonanym. W jaki sposób? Pozbawiając mnie możliwości przeprowadzenia wnikliwej analizy warunków umowy kupna - sprzedaży przed jej zawarciem. Deklarując chęć nabycia legalnego produktu, kupuję kota w worku. Czy jeśli podczas instalacji z jakichkolwiek powodów nie zaakceptuję warunków oferowanych przez autorów, producentów, dystrybutorów etc. i wrócę z nośnikiem do sprzedawcy - dostanę z powrotem pieniądze (?).

Tak - przynajmniej teoretycznie. :) Bo w praktyce nie testowałem - i pewnie większość z was też nie.

Przypuszczam, że kontrargumentem może być stwierdzenie, iż warunki umowy - o której mowa - są powszechnie znane i bliźniaczo do siebie podobne; nie ulegają istotnym zmianom czy wreszcie; nikogo one nie obchodzą (choć raczej powinny)... W takim razie po co ta hipokryzja? Że niby wymogi prawne? Bzdura! Wszak sekwencja "ignorantium non argumentum" zastosowanie ma. Doszukując się analogii, spojrzałem na pobliski sklep... Dziwneee, na jego witrynie nie ma informacji, że oddalenie się z towarem z pominięciem kasy jest przestępstwem i podlega karze. Nie proszą mnie też przed wejściem do tegoż sklepu o zaakceptowanie takiej czy innej normy i wreszcie - nie odmawiają mi wstępu tylko dlatego, że nie wyraziłem na to zgody... Słyszycie pukanie? To Konkluzja. Przyszła zastąpić Wątpliwość (no co? Jestem przystojny ;)). I kto mi powie, że kobiety nie dostarczają emocji? Jakiekolwiek by one nie były...

M&M

Wbrew lekkiemu tonowi listu - temat całkiem poważny. Jako że sam nie czuję się władny, by zabrać głos w tej sprawie (mam swoje zdanie, ale się z nim nie zgadzam!), zapraszam do dyskusji czytelników.

Psychologicznie rozgryzieni

Drogi Smugglerze i redakcjo CDA. Z dużą dokładnością i zainteresowaniem studiuję każdy numer Action Redaction i na podstawie moich długotrwałych badań oraz dociekań określiłem dość dokładną mapę psychologiczną waszego toku rozumowania. Dokładną na tyle, że jestem w stanie przewidywać wasze reakcje na listy i zawarte w nich treści. Nie trudno to udowodnić. Na przykład gdy powiem: "CDA jest już tak głupie, że nie wiem, co napisać". Wy odpowiecie: "to nic nie pisz".

Nie, odpowiedziałbym raczej: "nasze pismo stara się dostosować się poziomem do czytelnika i w twoim przypadku wyjątkowo nam to wyszło". :)

Jak sami widzicie, przewidzenie waszej odpowiedzi wcale nie było trudne. Było wręcz banalne.

Gdybyś nas faktycznie rozgryzł, wiedziałbyś, że nudzą nas rzeczy banalne i lubimy zaskakiwać ludzi.

Ustalić je można na podstawie paru głównych zasad, jakie kierują waszymi reakcjami i zachowaniem. Gdy zobaczyliście moją opinię, doszliście do wniosku, że znów macie do czynienia z jakimś bossem, który myśli, że on jeden lepiej napisałby i wydał CDA niż cała redakcja. Dlatego też wasza odpowiedź jest dokuczliwa, lekko zahacza o autora tego listu. Nie jest ani ciekawa, ani kreatywna.

Bo też wcale nie twierdzę, że taka być musi (naturalnie może - czemu nie). Nie jesteśmy agencją reklamową od wymyślania kreatywnych haseł ani czymś w rodzaju Mobilnej Grupy Rozwiązującej Wasze Problemy. Odpowiadamy, jak umiemy (i jak chcemy) oraz na miarę wolnego miejsca i czasu. Nie liczcie zatem na akademicki wykład. Gorzej - w ogóle nie liczcie na wykład...

Nie zagłębiacie się w napisanie bardziej rozwiniętej odpowiedzi z obawy, aby jednak nie okazało się, że wasze argumenty są nie dość mocne lub w ogóle ich nie ma.

OK, masz rację - tak naprawdę to nie mamy argumentów. Zatem: piractwo jest cacy, legale suxx. Trzeba w końcu powiedzieć to otwarcie. Uczyć się, np. ortografii i czytania, też nie warto. Coś jeszcze?

Dlatego ograniczacie się raczej do lakonicznych odpowiedzi.

Tak.

Zareagować jednak musicie, bo na tle innych czytelników nie możecie stanąć po słabszej stronie.

I dlatego popieramy np. fanów legalnych wersji którzy, jak wiadomo, w Polsce są w miażdżącej większości. Wszystko się zgadza. :)

Zakładam, że z moją teorią trafiłem w sedno waszego sposobu działania, więc aby zaoszczędzić sobie większej krytyki, moją dalszą analizę wytniecie (...).

He, he, ten znaczek "(...)" wstawił autor listu.

Kolejny przykład waszej daleko posuniętej fobii - gdy napiszę: "XXX jest 100 razy lepsze od CDA", gazetę o inicjałach XXX poddacie cenzurze, a to wszystko z obawy, że może być to prawda i na wszelki wypadek jest to wasze zabezpieczenie.

Tak samo zrobimy, gdy ktoś napisze, że XXX jest od nas 100x gorsze. Po prostu nie chcemy nagłaśniać "kibolskich" wojenek o tym, które pismo suxx, a które rządzi. Wolimy pisać XXX czy YYY - i jest święty spokój, nikt się nie oburzy, nie będzie kontrpolemik i kontrkontrpolemik itd. Bo co zmieni list w rodzaju np. "Świerszczyk rulez, CDA dno" (albo odwrotnie?).

Sami widzicie, że wasza mapa psychologiczna ogranicza się do zwykłych podstawowych reakcji, pobudzonych przez strach i brak większych możliwości obrony przed coraz silniejszymi atakami ze strony czytelników. Taka jest moja teoria.

Wasz psycholog

Cosik niedopracowana. :) Swoją drogą, jeśli chcecie poczytać ambitne teksty, polecam Dostojewskiego albo Szekspira. CDA i AR nie jest miejscem na pogłębioną psychologicznie analizę motywów waszego postępowania. My sobie zwyczajnie odpowiadamy na wasze listy... [A teraz wyjaśnienie: autor - w pominiętym fragmencie - sugeruje traktować ów list jako... żart. Daliście się podpuścić?].

Dukeofil :)

To dzięki wam zakochałem się (nie, wcale nie jestem gejem) ;) w Duke'u, jego tekstach i wszystkim, co z nim związane. Mam pulpit z jego podobizną, słucham właśnie tematu przewodniego (od Megadeath), powtarzam jego teksty w szkole (po angielsku, bo w polskich zmieniony jest sens większości, a poza tym nauczyciele...;), chodzę na siłownię i w ogóle staram się być taki jak Duke (ale jeszcze nie mam całej lodówki zapchanej "koksami" ;). A to wszystko dzięki wam! Senk ju po stokroć! ;) Druga sprawa również związana jest z Duke'em. Chodzi mi o to, że moglibyście zrobić coś jak Duke Nukem Specjal CD. Byłby on dodany do któregoś CDA i mieściłyby się na nim różne dodatki do Duke 3D, tapety z Duke'em, muzyka z Duke'a (wiem, wiem, nie możecie dać mp3, ale chociaż midy z gry - to by chyba dało się załatwić), filmiki związane z nim i w ogóle wszystko! ;) PS Błędy łortograficne całkowicie zamieżone. :)

Mushi from Malbork the Great Vioha

Może nie WSZYSTKO, ale jakieś bajerki, konwersje, dodatkowe mapy itp. - czemu nie?

List od Countera

(...) Z listu Borovika wywnioskowałem, że on uważa, iż ja NAGMINNIE siedzę po 96 h przed kompem. Człowieku - to był EKSPERYMENT. (...) Zdarzyło się raz i pewnie nigdy więcej tego nie powtórzę. (...) Ostatnie 10 h to był istny koszmar, ale i nowe doświadczenie. Piliście kiedyś kawę z 12 łyżeczek?

Ja tam wolę z filiżanki. :)

Studiowałem swój list kilka razy i nigdzie nie zauważyłem, żebym pisał, że jestem z czegokolwiek dumny. ("Nie wstydzę się czegoś" nie oznacza "jestem z tego dumny!".) (...) Zapuszczam CS i znikam. Wolę to niż wyładowywanie frustracji na młodszych braciach czy meblach. (...) Mój list, komentarze i odpowiedź studiowałem po kilkanaście razy (...). Postanowiłem wziąć się w garść. Znalazłem dziewczynę (...), kumpli też można znaleźć, nawet w mojej okolicy (...) i wpadłem w manię czytania Sapkowskiego.

Propozycja. Stwórzcie w AR rubrykę (...). Byłoby to 1 zdanie, wręcz ekstremalnie głupie (w stylu "czemu Smuggler nie istnieje"). Chodzi o jak najlogiczniejsze (lub najgłupsze) uargumentowanie odpowiedzi na to pytanie.

Vatt'ghern (dawniej Counter)

Hm... no to spróbujmy: "czemu mówi się krawiec i szewc, a nie krawc i szewiec"? :)

Nałóg, brutalność oraz budowanie mostu

Mam 23 lata, czyli jestem już "bardzo stary", studiuję. (...) Moja "przygoda" z komputerem zaczęła się około 15 lat temu. C64 - moja pierwsza komputerowa miłość. Zawdzięczam jej pierwsze emocje związane z grami, zainteresowanie programowaniem i wadę wzroku (ten cholerny granat marki Rubin) oraz pierwsze starcie z elektroniką, przez które musiałem zmienić komputer na pożyczony od kumpla Atari. Po co ja to piszę? Chyba po to, żeby pokazać, od ilu lat jestem nałogowcem. Przez całe ten czas rzadko kiedy zdarzał się dzień bez komputera (nie licząc wakacji). Po rozpoczęciu studiów mój nałóg pogłębił się (studiu-

ję zastosowania informatyki). Nie ma dnia, żebym nie siedział przy kompie mniej niż 3 godziny, a często jest tak, że siedzę i 16 (zdarza się 48, ale to już nawet dla mnie trochę za dużo). (...)

Ale są i dobre strony tego nałogu (i nie próbuję się tu usprawiedliwiać): dzięki temu nauczyłem się programować w kilku językach, biegle znam AutoCad i kilka innych programów inżynierskich, umiem tworzyć strony WWW. Dzięki temu dorabiam wykonywaniem projektów, pisaniem programów na zamówienie, na sumieniu mam 3 komercyjne strony WWW. Wiem, że dla sporej części czytelników są to rzeczy śmieszne, ale dla mnie spore osiągnięcia. Dzięki temu - w końcu - poznaję nowych ludzi (klient też człowiek:)). Wniosek z tego taki, że jeżeli już jesteś nałogiem, staraj się - prócz wyjścia z niego - wykorzystać to, czego się dzięki niemu nauczyłeś.

(...) Brutalność w grach (filmach, kreskówkach, książkach, komiksach). Jest, była i będzie. Jest częścią ludzkiej natury, co skrzętnie wykorzystują producenci gier, filmów itp. Na takie wytwory przemysłu rozrywkowego po prostu (acz niestety) jest popyt. I śmiać mi się chce z rodziców, którzy mówią, że te "satanistyczne" gry demoralizują im dzieci. Jak łatwo zrzucić odpowiedzialność na kogoś innego. To właśnie rodzice są odpowiedzialni za wychowanie dzieci, nikt inny tego za nich nie zrobi! (...) Jeżeli wpoją dziecku mocne zasady moralne, żadna gra tego nie zburzy. Tak więc rodzice zamiast tracić czas na gadanie bzdur o brutalnych grach, niech poświęcą go własnym dzieciom. Łatwo wytykać komuś wady, trudniej znaleźć je u siebie.

A propos listu p. Sławka Karkochy z 03/2002 (właśnie go przeczytałem): jako przyszły inżynier mogę powiedzieć, że można zbudować most bez komputera i wcale nie będzie on gorszy. Będzie nawet... lepszy, gdyż w miejscach, gdzie obliczenia robią się zbyt skomplikowane (i stosuje się komputery) przyjmuje się współczynniki bezpieczeństwa dające odpowiedni zapas, dzięki czemu most będzie jeszcze wytrzymalszy. (Sorry za ten akapit, ale nie mogłem się powstrzymać.)

Michał Kozub

Dziwacy i kody

Siema!!! Napisałem do was, ponieważ gryzie mnie jedna rzecz, a właściwie dwie. Po pierwsze, nie podoba mi się to, że nazywacie ludzi dziwakami, przecież sami nimi jesteście. Od 8 rano siedzicie w redakcji przy kompach, potem po "pracy" ściągacie na chatę i tam też gracie. Może wasi kumple (jeśli ich ofkoz macie), z którymi wychodzicie na piwko, (kiedy wyłączą wam prąd w domu:)) nie wyzywają waz od dziwaków, bo usprawiedliwiacie się, że to wasza praca. Tak więc jeśli siedzenie po kilka godzin dziennie przed kompem i rzadkie wychodzenie z domu nazywacie dziwactwem - to wy też nimi jesteście.

Niby prawda. Ale... to nasza praca :) - a ta ma to do siebie, że TRZEBA ją wykonać (choć czasem BARDZO się nie chce), a wy siedzicie, bo chcecie. Poza tym my już są stare zgredy, świadome zagrożeń i z jako tako poukładanym życiem...

Druga rzecz dotycząca recek. Nie pamiętam już, kto pisał recenzję MOHAA, ale jeśli wszyscy są tak tępi (bez obrazy) i tak niekumaci - to wasze pismo niedługo zostanie wyparte przez e-ziny internetowe, bo naprawdę nieraz są tam lepsze teksty niż w waszej gaze... oj, sorry, w waszym magazynie. Chodzi mi np. o to, jak koleś napisał "Wchodzisz do pustego pokoju, a za chwilę ktoś ładuje ci kulkę w plecy". I chciałbym ci powiedzieć, drogi recenzencie, że w prawie każdym pomieszczeniu stoi taka ładna, dwudrzwiowa, czerwona szafa. (...)

Wiemy, że w szafach czasem są Niemcy. Ślepi nie jesteśmy. Ale jeśli obracasz się plecami w stronę PUSTEJ ściany, a po chwili - nie wiedzieć skąd - pojawia się tam Niemiec albo wybiega z PUSTEGO pomieszczenia, które wcześniej sprawdziłeś - to już może budzić pewne obiekcje.

Ale to jeszcze nie koniec. Myślałem, że wasi recenzenci to tak zwani "gracze". Ale tak nie jest, chociażby w przypadku kolesia od MOHAA, bo jak tu nazwać kogoś graczem, kiedy on przechodzi daną misję na kodach (to jest niedopuszczalne). Jak można nie umieć przejść misji ze snajperami!!!

Rozumiem, że lepiej skłamać, że się przeszło na luziku i to na hard, niż napisać prawdę, że się miało problemy w mocno przegiętym miejscu? I niedopuszczalne jest, że ktoś nie potrafi skoczyć minimum 2 metrów wzwyż, a śmie pisać do gazety sportowej. Jak można nie umieć skoczyć 2 metrów wzwyż?!

Wniosek - małe doświadczenie w grach fpp i koleś bierze się za pisanie recki takiej... oj, takie duże hopy, wstyd!!!

Wystarczająco duże doświadczenie, by ją ukończyć, a potem przejść jeszcze raz (i już bez kodów) na medium. (Poza tym doświadczenie to bardziej znajomość tematu niż umiejętność zaliczania kolejnych leveli, choć jedno z drugim wiążą się). Pamiętaj, że na napisanie recenzji masz określony termin i czasami nie można poświęcić grze tyle czasu, ile by się chciało, by np. przechodzić jedną misję do skutku. Dodatkowo etap ze snajperami uznaję za wyraźnie nieudany pod względem grywalności - nie mogąc wybrać trasy wędrówki, masz tam tyle szans, co owca w rzeźni. Jeśli udało ci się skończyć ten level bez żadnego reloadu - gratulacje. A jak nie - to nie powinieneś się czepiać, bo wczytania save'a z misji to też droga na skróty. Po reloadzie zaczynasz od miejsca, gdzie ostatnio zrobiłeś save, a nie od początku...

Teraz może dokopię wam z innej mańki. Mówicie, że nie kopiujecie gier w redakcji. I kto w to uwierzy! Kopiujecie gierki, a potem pykacie w domu, tylko nie przyznajecie się do tego, bo to nie wypada, a nawet chyba nie moglibyście, bo by was zwolnili. Dlatego kopiujecie gry i niech tak zostanie - OK? No.

W porządku. A ty kradniesz samochody, dilujesz prochy, prowadzisz agencję towarzyską dla nieletnich psów, bijesz staruszki i walisz kupę w biały dzień na środku chodnika itd. "I niech tak zostanie, OK? No". (Miłe, nie? Udowodnij teraz, że to nie tak...)

Czy gdyby ktoś przysłał wam numer swojego e-zinu, a ten spodobałby się wam, czy istniałaby szansa na to, że znajdzie się on na waszym CD?

FAQ! Read it! Ale już! I nie wiem, czy nasze niefachowe i złodziejskie łamy są godne twego zinu. :)

I to tyle, co bym wam chciał wygarnąć w te wasze ryjki. :) Ogólnie CD-Action jest w porządku i oceniam go w skali od 1 do 10 na 8. I jeśli się trochę poprawicie, postawię wam 10.

Putin (Wrocław)

Seks i kolorowy grzbiet)))

Pierwszą sprawą, jaką poruszę, będzie najbardziej mnie denerwująca. Otóż nijaki stosunek do zamieszczanych w waszym piśmie reklam. Mówicie, że to nie jest w ogóle wasza sprawa i nic was to nie obchodzi.

Nie do końca jest tak, jak piszesz, ale niech tam. [Patrz FAQ...]

Ale na przykład popatrzcie na okładki CDA. Na tej z numeru lutowego 2002 jakieś panienki ubrane w bardzo skąpy strój (...) i położone w seksownych aktach.

Pozach. Akt to zdjęcie/obraz itd. NAGIEJ postaci, OK?

Gdzieś dalej opis gry (...) z identycznym, choć większym obrazeczkiem. Wasz ignorancki stosunek do reklam, okładek itp. prowadzi do rozochocania twórców gier, w wyniku czego zamieszczają w swoich grach coraz więcej lekkiej pornografii.

Uhuhuhu, już widzę jak Romero czyta pilnie raport pt. "Co aktualnie sądzą o reklamach w CDA", po czym łaps za telefon, dzwoni np. do Carmaca albo Petera Molyneuxa i cieszy się "nooo, znowu poluzowali śrubę, nie wiem jak u ciebie, ale w naszych grach od dzisiaj wszystkie panienki będą chodzić topless". I tak to wredne CDA rozpuszcza twórców gier... :) I ja przepraszam - co to jest pornografia? Panienka w skąpym (fakt), ale kompletnym ciuszku?! (I czemu "ignorancki"??? Już nie wspomnę, że używasz w swoim tekście słowa "stosunek" - to jest dopiero PORNOGRAFIA!)

Jeżeli uważacie, że przesadzam, porównajcie numery sprzed 2 lub 1,5 roku z najnowszymi i popatrzcie, gdzie jest więcej reklam z jakąś zgrabną "dupcią" na środku (lub po bokach). :)))))))))

Przeszkadzają ci zgrabne damskie pupcie? Nie od dziś wiadomo, że nic tak nie przykuwa męskich oczu...

Uważam, że przesadzają nie tylko producenci, ale i wy jesteście zbyt pazerni na kasę!

Tak jest - cenzurę trzeba wprowadzić! Kobiety mają te zasłony na twarzy nosić. A w reklamach w CDA mają być zapięte po szyję i owinięte papą od oczu do kostek. Nie będą nas do grzechu prowokować. (A na wygląd reklamy wpływu nie mamy - dopóki nie narusza ona prawa, producent może tam wrzucać, co zechce.) Co do kasy - a ty nie jesteś pazerny, co? Wierzę! Bo po co - i tak mama da, ile chcesz... Panowie, umówmy się może, że zarzuty o "pazerność" itd. niech stawiają nam TYLKO ci, którzy są już na własnym utrzymaniu. Dopóki mieszkasz u rodziny, nie płacisz czynszu i rachunków, obiad masz na stole, kasę na imprezy itd. daje tata, ciuchy kupuje mama, a większy HDD funduje np. babcia na urodziny, nie masz - moim zdaniem - moralnego prawa zarzucać komuś, że stara się zarobić, by on i jego rodzina mieli co jeść itd. OK?

(...) Ja tam się nie znam, a wy na pewno macie jakiś cel w tym, że co jakiś czas zmienia się kolor paska na brzegu CDA. Po co wy to robicie - to ja nie wiem, ale według mnie jest to raczej zbędne.

SUCKER

Co roku się zmienia, żeby można było odróżnić od siebie poszczególne roczniki. I nie na brzegu, a na grzbiecie. Używajmy fachowych terminów (czyli bądźmy terminatorami albo szkolnymi prymasami). :)

Manifest

Już od dłuższego czasu noszę się z zamiarem napisania tego tekstu, ale wstrzymywałem się. Dość - powiedziałem sobie. Ciągle na łamach AR widzę teksty w niewybredny sposób gnojące i dyskredytujące ludzi żyjących inaczej, inaczej spędzających wolny czas - komputerowców. Ośmiesza się AKa w AMagu, Counter został niewybrednie potraktowany na łamach AR. Ja się pytam - dlaczego? Jakie macie do tego prawo, by oceniać innych, ich życie i zajęcia? Co was to obchodzi? Dlatego zdecydowałem się zabrać głos w tej sprawie. Już po idiotycznym tekście Pasibrzucha chciałem to zrobić, ale powstrzymałem się. Ale teraz już przegięliście... A tak BTW - test na nałogowca. Przeczytałem tam miły komentarzyk, cytuję: (...) "jeśli masz powyżej 15 lat, nosisz okulary, nie masz dziewczyny etc.(...)". Sorry, ale co to ma do rzeczy? Czy komuś to naprawdę przeszkadza?? Co @#@$ obchodzi was życie innych?

Szczerze mówiąc, to w sumie nic mnie to nie obchodzi. Co nie zmienia faktu, że kilka razy w SWOIM życiu miałem rozmaite zakręty - może bym je ominął, gdyby ktoś w odpowiednich miejscu i czasie, za przeproszeniem, kopnął mnie w tyłek, otworzył mi oczy itd. Nikogo do niczego nie zmuszamy. Ale też, panowie cybermaniacy, nie narzekajcie (później), że nikt wam nie próbował pomóc czy ostrzec was. Wasza sprawa, wasze życie (być może zmarnowane), wasz wybór, wasz problem. Może jeszcze waszych rodzin. Ot - i wszystko.

Czy ci samotni okularnicy są gorsi od was - ulegających komercji i żyjących według sztucznych zasad wykreowanych przez zagraniczne media? Koleżki, browarek, laski itd., itd. Bullshit!!!

Poniosło cię, oj, poniosło...

My jesteśmy po prostu inni od was. I ośmielę się napisać, że jesteśmy lepsi. My, komputerowi maniacy...

Inni na pewno. Ale ani specjalnie lepsi, ani za wiele nie gorsi.

Ja mam 20 lat. Dostatecznie długo żyję na tym świecie i już napatrzyłem się na głupotę, fałsz i zakłamanie. Oczywiście, że wolę virtual niż realny świat, którego całkowicie mam dość, zraziłem się do niego.

Co nie zmienia faktu, że musisz i tak żyć w tym normalnym, więc ucieczka w VR to tylko namiastka - i dziecinada. Czas dorosnąć, spojrzeć problemom i życiu prosto w gębę - jak mężczyzna, a nie dzieciak. Zachowujesz się jak narkoman - on też separuje się od codzienności działką hery czy koki... do czasu.

Nie wstydzimy się, że jesteśmy nową cybergeneracją. Bo to prawda! Sieć to nasz świat. I nie chcemy się zmieniać. Żadne durne komentarze nie uczynią tego! Byliśmy, jesteśmy i będziemy... Noszę okulary tylko wtedy, gdy prowadzę samochód. A dziewczyna - zdziwicie się pewnie, że taki wyrzutek i kretyn może ją mieć. Ale mam. Poznałem Ją na czacie Onetu. Mieszka 400 km ode mnie. Jest podobna do mnie. Odległość wcale mi nie przeszkadza. Jej też. Ciągle piszemy do siebie. Najczęściej zwykłe listy, a nie maile. Odwiedzamy się, kiedy tylko możemy. Ma podobny stosunek do świata. I co??? Kopary opadły???

Ani trochę. Syndrom "pryszczaty samotny okularnik" to tylko stereotyp. Tym niemniej skoro twierdzisz, że Sieć jest twoim światem, a do tego realnego zraziłeś się, to wybór prawdziwej/realnej (a nie wirtualnej!) dziewczyny jest pewną niekonsekwencją, nieprawdaż?

Bracia maniacy! Nie zmieniajmy się!! Nie warto...

Warto - spróbować.

Nie dajcie się zgnoić... I tak będzie nas coraz więcej. Ludzie zrozumieją, że real jest wystarczająco okrutny i nie warto stawiać go ponad komp i Sieć...

Ciekawe, kto wtedy będzie wywoził śmieci i produkował prąd, byś mógł włączyć PC do sieci, a? Gdy wszyscy będą uciekać od realnych problemów w nierzyczywistość - ta szybko przestanie istnieć...

kapitan Nemo

Niezła ksywka - Nemo też nie cierpiał świata i izolował się na swej łodzi podwodnej... ale pod koniec życia jednak zatęsknił za ludźmi i ich towarzystwem (vide "Tajemnicza wyspa")... Memento?

Frustracje...

Heh, tego już za wiele. List będzie jak sen przepoconego deliryka. Może ktoś usłyszy głos wołającego na pustyni i tego tam... Problemy czytelników drastycznie przesłaniają im wszechświat. Listy lądujące na łamach CDA przypominają szloch w mankiet! Te niespełnione dziewczątka pełne własnej miłości, świadome paru tam reguł w jakimś języku programowania. Ci słodziutcy piraci - frustraci, którym nie idzie na giełdzie tak jak za dawnych lat reżymu czerwonego. Demony Netu, hetmani HTML. Prawdziwa elita. Na każdym kroku wrzeszcząca nienawistne bluzgi, kierowane do nieskomputeryzowanych i skomputeryzowanych niedostatecznie. To piękne. Piękne są pokłady waszej wściekłości. "Za dużo grają! Prymitywy i skończona hołota! Ja jedyna znam się na kulturze uzbeckiej i życiu prywatnym Pol-Pota i żaden cham nie podziela moich zainteresowań!". Lament burżuazji, ot, wszystko.

Tak jest, czytelnicy. Nie wolno wam narzekać. Uśmiech, wzrok utkwić w świetlanej przyszłości, naprzód, marsz! Lewa, lewa! :)

I jak można podołać takiej nawale dylematów podrzędnego szczebla? Trudno się dziwić, że w odpowiedziach ledwo możecie wyrazić współczucie lub kogoś zbluzgać. Gadał dziad do obrazu. Nie ma dialogu z czytelnikami w pełnym sensie - jest wymiana zużytych sloganów. "A fe, piraci!"; "Na pewno znajdzie się taki, który cię pokocha!". Wygłupy, które już się znudziły. Zmieńcie gumowe kurczaki, do was mówię! Wytłumaczcie im, że potrzebna jest nam zmiana gwałtowna, bo zaśniemy.

Czyli co - zatrudniamy psychologa na etat, drukujemy maks. dwa listy (i to tak dobrane, żeby broń Boże nie poruszały waszych typowych problemów - bo to nudne) i na 4 stronach zagłębiamy się w psychoanalizę? Wtedy będzie dialog? (Jedi)—> No, no! Tylko bez kryptoreklamy! TPSA będzie! [Do czasu... - Smg.]

I bez CDA w mej czaszce łażą myśli erotyczno-egzystencjalne. (...)

Veroneath

He, he... trzeba było tak od razu. Jak to powiedziała Milva (tak, jasne, imć Sapkowski): "Gadacie tak mądrze, że łeb kręgiem wiruje. (...) Mądrze zaczynają, a zawżdy na d... kończą".

W skrócie

Jestem żonaty, pracuję, zarabiam, kupuję oryginalne oprogramowanie, nie trawię złodziejstwa, kretyńskich teorii (z mojego punktu widzenia), chamstwa i głupoty, regularnie kupuję CD-Action: cena jest OK, zawartość w większości też, o schodzeniu na psy mowy nie ma. Jeśli pismo przestanie mi się podobać, tak jak miało to miejsce w przypadku kilku innych tytułów, przestanę je kupować, a co za tym idzie - nie będę wymądrzał się w listach - co, jak widać, właśnie robię (wymądrzam się). Wszystkim młodym gniewnym proponuję, by spróbowali utrzymywać się w 100% samodzielnie. W chwili gdy trzeba zapracować na to, co się ma, punkt widzenia może zmienić się o 180°. Szczególnie dużo ciepła dla Sławka Karkocha. (...) Gratuluję przykładu z inżynierem. Zważywszy, ile taki gość bierze za projekt mostu, można uznać, że nawet najdroższe specjalistyczne oprogramowanie to dla niego pryszcz, a już z pewnością dla firmy, dla której pracuje - jeżeli nie jest wolnym strzelcem. Winszuję głębokiego osadzenia twych poglądów w realiach codziennego życia. Z niecierpliwością oczekuję, aż pojawisz się na rynku pracy. (...) Twoje poglądy to czysty, utopijny wręcz komunizm.

L29, a właściwie to już L30

FAQ i full wersje

A tak poza tym, ludzie (tak, właśnie ty, czytelniku, nie uśmiechaj się głupio - do ciebie piszę), czytajcie FAQ - przecież pytania typu "ile macie lat?" czy "następnym razem dajcie full version ABC!" zahaczają poważnie o SPAM, a jak nie wiecie, co się dzieje ze spamerami, zapraszam do jednego z random encounterów Fallout 2. A propozycje wprowadzenia ankiety pt. "Jaką pełną wersję dać następnym razem?" wybijcie sobie z głowy! Dlaczego? Bo istnieje grupa stałych czytelników, z których (oczywiście hipotetycznie) 39% to RPG-owcy, 38% to fani RTS-ów, 13% to gracze FPP, a 10% to cała reszta (sorry, ale musiałem kogoś wybrać i tak mi akurat moja 32-ścienna kostka wypadła). Teraz oni oraz niesystematyczni czytelnicy (nie biorąc pod uwagę tego, że nie wszyscy mają dostęp do Netu) głosują i co otrzymujemy??? Co miesiąc albo RPG albo RTS i od czasu do czasu FPP. A co z symulacjami, TPP i innymi typami gier? Nic - tylko, że reszta graczy jest wpieniona i rozpoczyna się Wielkie Powstanie Graczy, które kumuluje się we Wrocku i rusza na redakcję CD-Action (...). W każdym razie pomysł nadaje się tylko do "Wielkiej Xsięgi pomysłów nierealnych lub po prostu głupich". Jeżeli się ze mną nie zgadzasz, pisz, adres poniżej.

LHX (lhx@kki.net.pl)

Stare, dobre... gry

Ostatnimi czasy (...) nagminnym, żeby nie powiedzieć modnym, stało się pewno zjawisko. Polega ono na przyjmowaniu przez określoną grupę osobników, zazwyczaj z dość dużym stażem pewnego z góry przyjętego stanowiska. Polega ono na głoszeniu upadku gier komputerowych jako źródła satysfakcjonującej rozrywki. Czy naprawdę jest tak, że dzisiejsze produkcje pozbawione są duszy, że gry nie przynoszą już takiej frajdy, jak to drzewiej bywało? (...) Czy jest to zwykły syndrom "starych, dobrych czasów", czy może naprawdę mamy do czynienia ze stagnacją w branży? Sam niejednokrotnie przyłapałem się na tym, że z rozrzewnieniem przywoływałem dawne czasy, a przecież nie jestem żadnym weteranem.

Wydaje się, że takie wspominanie jest czymś naturalnym - pamiętając tylko te najlepsze i najbardziej innowacyjne produkcje, zapomina się o ogromnej ilości tytułów beznadziejnych. Wspomnienia mają swój czar i urok, niewątpliwie. Więc czy tak naprawdę rozpamiętujemy daną grę, czy raczej uczucia i emocje, jakie nam towarzyszyły podczas grania? Czy gra, która jeszcze pięć czy dziesięć lat temu imponowała rozmachem fabularnym i wykonaniem technicznym, jest jeszcze w stanie zachwycić? Postanowiwszy to sprawdzić, kilka lat temu sięgnąłem po klasykę gier przygodowych. Przyznam wam się do czegoś. Wciągnęło mnie na całego. Tytuły, takie jak Indiana Jones IV, Beneath a Steel Sky czy dwie pierwsze części Małpiej Wyspy, z którymi nigdy wcześniej nie miałem do czynienia, zawładnęły mną. W erze akceleratorów pasjonowałem się ręcznie rysowaną, rozpikselizowaną grafiką. W pełni jestem w stanie zrozumieć ludzi, którzy uważają te gry za największe osiągnięcia w dziedzinie przygodówek. (...)

Dziś taki gracz patrzy z perspektywy minionych lat i stwierdza, że jedyne, co widzi, to powielanie schematów i nieudolne naśladownictwo. Ale czy sam fakt, że gra wykorzystuje ciekawy pomysł, stwarza z niej hit. Może z innej beczki, ile z dawnych gier, które dzisiaj są legendami, było w swoim czasie iście rewolucyjnymi produktami? Przed Doomem był Wolfenstein, przed Dune 2 istniał już gatunek RTS-ów, chociaż jeszcze nikt go tak wówczas nie nazywał, a Monkey Island była jedną z wielu (naprawdę wielu) przygodówek - tyle, że najśmieszniejszą i najlepiej pomyślaną. Już dekadę temu kopiowano pomysły i czerpano z gotowych wzorców, jednak o tym mało kto pamięta. (...) Niektórzy twierdzą, że wszystko tkwi w charakterystyce dawnych dni. Kiedyś przemysł był beztroski, nie było takiego kultu pieniądza i gry nie były tak potężnym biznesem. Były one tworzone przez ludzi pełnych zapału i talentu.(...) Starsi gracze zapominają jednak, że kiedyś na jeden przebój przypadało kilkanaście produkcji niewartych złamanego grosza. Wśród całej masy ówczesnych gier przetrwały jedynie najlepsze i najfajniejsze. I to one doczekały się następców, sequeli i klonów. (...)

Od pewnego czasu zaznacza się trend podobny do rockowego eklektyzmu. Mam na myśli zlewanie się różnych gatunków. Prawdziwej rewolucji już nie doświadczymy, będą to raczej mniejsze lub większe innowacje w rodzaju bullet time z Max Payne'a. (...) Ten proces już zaczął się. Spójrzcie tylko na serię HoM&M. Przecież to strategia turowa z lekko zaznaczonymi elementami ekonomicznymi i bardzo wyraźnymi cechami RPG-ów, jak cechy postaci, punkty doświadczenia czy uczenie się czarów. A legendarny Fallout, który teoretycznie wydaje się klasycznym RPG - tyle, że z izometrycznym rzutem - jest w rzeczywistości również wspaniałą przygodówką. Zaś zbliżająca się wielkimi krokami Mafia będzie już połączeniem gier akcji, samochodówki i przygodówki.

Czasami się zastanawiam, czy za kilka lat nie spojrzę na rynek gier komputerowych ze znużeniem i nie stwierdzę, że już mnie to nie bawi i nie odnajduję w tym dawnej radości. Czy wtedy zrzucę winę za taki stan rzeczy na aktualne produkcje, czy też uczciwie stwierdzę, że jednak to ja wypaliłem się? (...)

Wajuś

Ladies' Corner

Bardzo bym chciała, aby Jedi dał mi pukiel własnych włosów i zdjęcie Alfreda.

X-Byt z Gryfowa Śląskiego

Hm, sugeruję raczej pukiel włosów Alfreda i zdjęcie Jediego (z dachu, znowu tam wlazł i wrzeszczy, żeby go zdjąć). Ewentualnie pukiel włosów z klaty Jediego. :) Ale sama musisz je obciąć. Uważaj - on tego bardzo nie lubi. Może gryźć (no, chyba że wcześniej dasz mu kostkę cukru i poklepiesz po szyi).

Jedi napisał kiedyś, że odda się pierwszej kobiecie, która wie, co to jest misiurka. I co, jestem pierwsza? :)))...

S@rdynka from puszka

...Dzisiaj tak. Jedi, zgrzytając zębami, dotrzyma słowa i dzięki temu wkrótce popadnie chyba w anemię i padnie z wyczerpania...

Postanowiłam napisać, bo Ladies' Corner robi się monotematyczny. Nie będę pisać o tym, o czym piszą wszystkie baby. Chciałam tylko podzielić się z tobą i ludźmi ;) moim przeżyciem, które w sumie zawdzięczam Akszonkowi. Właściwie to wy natchnęliście mnie do zrobienia tego. Czego? Hm... Oto barwny opis: najpierw go wyciągnęłam. Był piękny. Długi z czerwoną końcówką. Klęknęłam przed nim, bo był moim bogiem. Pomyślałam sobie: "W końcu! Tak długo na to czekałam". (...) Ujęłam go w dłoń. Był jakby stworzony dla mnie, pasował idealnie. Był taki delikatny i gładki. Zaschło mi w ustach, ale nie mogłam się od niego oderwać choćby na minutę, żeby pójść napić się. "To minie samo" - pomyślałam i oddałam się całkowicie temu, co robiłam - i myśleniu o tym, co jeszcze przede mną nieodkryte. (...) W tym momencie zrozumiałam, dlaczego tylu facetów robi to wieczorami (...). To uczucie... Był mój. Tylko mój. Mogłam z nim zrobić wszystko (władza uderza do głowy), a on poddawał się moim ruchom tak chętnie... (...) To była euforia. Wiedziałam, że następnej nocy zrobię to samo, ale dziś nie miałam już siły. Po kilku godzinach bolały mnie nadgarstki, a oczy nabiegły krwią od ciągłego gapienia się na monitor. (...) ...Niech żyją dżojstiki! Nie wiem, dlaczego tak długo zwlekałam z jego kupnem! PS Zapach Akszonka jest boski! Rozważę nacieranie się nim zamiast psikania się perfumami.

nea

W oryginale tekst był dłuższy i - hm - dużo odważniejszy. :) Ale i tak robi wrażenie, prawda?

Shalom Aleyhkem! (Założę się, że otwierając ten mail, nie wiedzieliście, iż jestem tak wszechstronnie uzdolniona.) (...) Tylko mnie jakoś tak skręca, kiedy czytam niektóre listy w AR i widzę, że ten, kto je pisał, jest kolejnym zbuntowanym - to trochę tak, jakbyście wprowadzali totalitaryzm. "Musisz czytać CDA albo koniec z tobą!", a ci buntownicy to jedyni odważni stający w obronie całego narodu i - kto wie? - może nawet świata. Podziwiam was za to, że jeszcze żyjecie. ;)

se Antonina da Silva Vasco da Gama de la Killashandra von NPC z... z czego to ja? pogubiłam się...ejże... ;)) z Zakopanego

Wątpliwości

1. Czy pożyczanie płyt innemu graczowi jest piractwem? A jeśli by się np. wymienili płytkami?

Sprawa wymagałby dłuższego wykładu. Ale będziemy streszczać się: formalnie rzecz biorąc - jest to piractwo. Wszelako piractwo piractwu nierówne. Tego akurat potępiać nie będę.

2. Edek i Franek co miesiąc kupowali po jednym CDA. Ale wpadli na pomysł, by na spółkę kupować jeden. Grę instalują na 2 kompach. Mogą? Przecież każdy z nich zapłacił za gazetę?

Adrian, from GKS Tychy

No to popatrz tak: 10 000 ludzi składa się po 1 gr na oryginalną wersję gry. Każdy z nich za nią zapłacił. Czy to znaczy, że 10 000 ludzi może teraz zainstalować ten sam egzemplarz gry na kompie? Otóż nie - nieważne, ile osób składa się, licencja sprzedawana jest na danego nabywcę - powiedzmy, tego, który ma paragon ze sklepu, albo tego, co pierwszy wziął pismo w łapy. :) I tylko on ma formalne i moralne prawo nazywać się posiadaczem legalnej kopii gry. PS Litości: PISMO, nie gazeta...

Męskie problemy :)

Czy myślicie, że tak łatwo znaleźć dziewczynę, odchodząc od kompa i wychodząc na dwór? Ja w życiu nie znajdę dziewczyny w ten sposób. Bo należę do tych, co wolą iść do biblioteki albo kina niż do pubu.

Wyobraź sobie, że spora część dziewczyn też. Owszem, w bibliotece trudno trafić na "britnejki" - ale czy właśnie takowa jest twoim ideałem? (Pisałem już, że sam poznałem żonę właśnie w bibliotece...)

Mnie obecność dziewczyny (...) rozprasza. Wolę pogadać na czacie. Wtedy mnie nic nie rozprasza, bo wiem, że ona mnie nie widzi (naprawdę nie jestem przystojny). Nie widzi mnie ani tego, jak się zachowuję. I dlatego czuję się pewniej. (...)

Artur "Olimp" z Ustronia

Pamiętaj, że one przeżywają dokładnie te same męki. To raz. Dwa, że wcześniej czy później i tak będziesz chciał się z nią spotkać w realu - czyli czat po prostu odwleka problem w czasie. Zgodzę się natomiast, że na czacie łatwiej przełamać nieśmiałość. OK. Ale czat powinien być tylko jak zapalnik w granacie - ma sprawić, by na ten proch padła iskierka... i wtedy jest OK. Błędem natomiast jest ograniczanie się do samego czatowania - i brak wiary w siebie.

Panopticum - kącik listów DZIWNYCH

Pisze do was gość z problemem, który wy - w długim toku myślenia - uznajecie za bezsensowny i głupi. Drukujecie list w Panopticum i cała Polska myśli, że on jest debilem i idiotą, bo jego list trafił do tej rubryki.

Błąd. Po pierwsze, do Panopticum nie trafiają listy z problemami - a listy, które wydały się nam kuriozalne (głównie z powodów wyrażanych tam opinii). Podkreślam: KURIOZALNE - czyli, powiedzmy, DZIWNE albo nawet ODLOTOWO DZIWNE. Ale wcale niekoniecznie GŁUPIE. To nie to samo! Po drugie, "cała Polska" - thx, masz nas za bardzo opiniotwórczych. :) Po trzecie - jeśli ktoś uważa, że osobnik X jest debilem, _BO_ jego list trafił do Panopticum, to też chyba z łebkiem u niego nie bardzo. My jeno pokazujemy ów list publice - a jaką kto sobie opinię o jego autorze wyrobi - to już kwestia indywidualna.

I gościowi jest ogólnie przykro.

Rozumiem - w takim razie sąd nie powinien np. skazywać przestępcy, bo jemu jest przykro, gdy dowiaduje się, że 5 lat spędzi za kratkami? Przykro nam - ale uważamy, że niektóre rzeczy należy publicznie piętnować bez litości.

A gdyby się tak powiesił? Albo zabił kogoś? A może przyjdzie mu do głowy - ze zgryzoty - wsiąść w samolot i roz... waszą redakcję? Pomyśleliście o tym?

A pomyślałeś, że pijąc np. szklankę wody, zabijasz miliardy malutkich, płaczących bakterii? Pomyślałeś, jak im musi być przykro? I że któryś z ich kumpli na widok takiej zbrodni zmutuje się w wąglik i zarazi milion osób? Możesz żyć z tą świadomością?! (Swoją drogą, już wiecie, kogo winić za atak na WTC - mnie i Jediego.) :)

I mam do myślenia, kiedy powinienem ocenić takowy list:
Smg: Hej Jedi, jakiś idiota napisał głupi list!
Jedi: Hej! Ludziska! Chodźcie się pośmiać.
Smg: Dajmy debila do Panopticum!
Jedi: Jasne, cała Polska pośmieje się z nami!

O, to nawet faktycznie podobnie wygląda. Ściślej: najpierw ja zaczynam się głupio śmiać. Potem, widząc pytające spojrzenia, czytam na głos ciekawsze fragmenty listu. O ile zza innych biurek również dobiega mnie fala PODOBNIE kretyńskiego rechotu albo - dla odmiany - jęk zgrozy ("skąd się tacy biorą?!"), wiem już, że mam kolejny list do Panopticum.

PS Jeśli wydrukujecie ten list, proszę uprzejmie (...), aby znalazł się w AR, a nie w FAQ-u.

Garet

Dlaczego miałby być wydrukowany w FAQ-u!? Toż tam trafiają NAJCZĘŚCIEJ powtarzające się pytania, a to niewątpliwie (i na szczęście) do takowych nie należy. Tak na marginesie - twój list trafił do tej rubryki nie dlatego, żebym cię miał za debila - list był nawet całkiem rozsądnie napisany - raczej twoje argumenty uznałem za NIECODZIENNE... i DZIWNE. :)

ARefleksje i nie tylko

Stwierdzam ogólną tendencję spadkową współczynnika głupiości w listach nadsyłanych do AR. Ludzie, piskajcie głupsiejsze listowia, bo w końcu nie będzie komu głupio odpowiadać! A nie jest dobrze, kiedy w kraju som same mondre ludzia. Nie ma kim zondzic. :) I ministry dolonczom do reszty bezrobotnych - i co wtedy??? PS O ile zostanę - przypadkiem - druknięmy to; udzielam pozwolenia do podania adresu: dura55@poczta.onet.pl, jeśli ktoś zechce chlapnąć coś miłego, zaś wszelkie uwagi krytyczne, bluzgi itp. proszę kierować pod adresem nie@ma.takiego.adresu.pl.

PS II Dałoby się dołączyć na końcu CDA jedną specjalną kartkę? Z napisem "użyć w ostateczności", o niższej jakości, (często czytam CDA na moim ceramicznym fotelu z bakelitowym obiciem pośród nieświeżego zapachu i odgłosu bulgotania w spłuczce), gdyż nieraz budzę się w nocy zalany potem (nie potem, tylko w nocy), bo czasem dręczy mnie koszmar, że zabrakło kochanej szarej taśmy relaksacyjnej podczas walnego posiedzenia. :))))

dura55@poczta.onet.pl

Nastawienie psychiczne

Drodzy czytelnicy - uważam, że kupując gry u piratów, strzelacie sobie w plecy. (...) Wiem, że niejeden już pęka ze śmiechu, ale zauważyłem po sobie, iż w wersje oryginalne grałem z większym entuzjazmem niż w pirackie. (...) Wiem, że płacąc więcej kasy za oryginał, rzadziej będę kupował gry - ale nie uważam, by trzeba było kupować je częściej niż raz na kwartał. (...) Gdybym kupował częściej, nie miałbym czasu na przejście ich na wszelkie możliwe sposoby - a chyba po to są, by wycisnąć z nich, ile się da. Dzięki temu skończyłem kilkanaście razy Tormenta, po raz ósmy przechodzę Baldurs 2, nie mówiąc już o Diablo 1, którego ukończyłem z kilkadziesiąt razy.

Bolko

Wiesz, ONI tego nie pojmą. Tak jak nikt nie zrozumie, jak smakuje czekolada, dopóki sam jej nie spróbuje. A niektórzy nie spróbują, bo przecież z góry WIEDZĄ, że ona jest niedobra i do tego za droga.

Ludzie i ludziska

(...) I jeszcze jedno, kurna, ta wasza supercena - gdybyście sprzedawali po 14 lub 16, mielibyście lepszą cenę wy, wy, muzgowcy. A ten, który odpowiada na pytania lub prośby, jest czasem beszczelny.

- CZAAAASEM?! BE(ssss)ZCZELNOŚĆ!!! A tak się staram być STALE "beszczelnym", a w porywach nawet "bezczolnym" albo "nieszczelnym"! Ech, nie doceniają tu moich wysiłków, mózgowcy jedni!

A, jeszcze jedno - te wasze okładki w nr 2/02: gdybyście mieli takie okładki, jak byście zrobili taka okładkie jak muwiłem w nr 2/02 na okładce jest taki gostek uzbrojony pozęby mieczami to trochę pod nim są takie dwie panienki no i wiecie co macie zrobić tylko miej ubrań koledzy, miej ubrań tylko bez głupiej odpowiedzi proszę.

Rif Raf z Chwaszczyna

M(n)iej litość! :) Toż co ja mogę innego niż głupotę jaką po takim liście "powieceć"? :). Zrobimy "okładki" z pałatki, strony z ambony, skriny z gliny, a CD-Ekszyny z Kasi plasteliny! I wszystko na golasa, hopsasa do lasa!

Czy moglibyście utworzyć taki dział "Głupkus krietinus", w którym dawalibyście idiotycznie głupie odpowiedzi na idiotycznie głupie listy?

Bue, bleble, buuu? Gaggugugaaa, gaa, gaaa! Bleug...belble, ubugugu ga. :) (Czyli w tłumaczeniu na zwykły język: gratulujemy inauguracji nowego kącika - witamy pierwszego autora!)

Czy moglibyście podać spis pełnych wersji gier, a czytelnicy wybiorą tę, która im się najbardziej podoba...

...Chrzęszczyboczek pacionkoworzyczykrzysztofoniczny, dyrrrba... >:/ - czyli: czytaj FAQ!)

* * *

Cze! Jestem Adam, ale wszyscy mówią mi Riki. Fakt, jestem trochę do niego podobny i ubieram się podobnie, ale nie o tym chciałem pisa...bla, bla. Ostrzegam was, że jeśli wciąż będziecie wyśmiewali się z takich listów jak list Britney, naślę na was moich kolegów - Enrike i Dżastów. Ostrzegłem was, więc potem nie miejcie pretensji.

Adam

Nie podskakuj - Shazza to nasza kumpela! A z Bakstrit Bojsami szpanujemy glanami! Więc możesz nam naświstać... Dżast duit! :)

* * *

Jesoo, ale ja maniak komputerowy jestem. Miałem 39 stopni gorączki i sobie komp do łóżka podłączyłem. Tata mi od kompa kabel zabrał, a ja biorę miedziany kabelek. Cieniuutki, że "hey" (mógłby maks. udźwignąć 24 volt) i podłączam do 220 volt. Startuję komp. Działa!!! Nie przejmuje się, że za chwilę będzie "BUM" - delikatnie mówiąc. Ja chcę TERAZ grać, tworzyć, pisać dla CD-Action, być w NET-cie. Pozdroofka dla takich chorych umysłów jak ja ^_^.

Gorry_13

Tyyyy - ty faktycznie chory jesteś... Rozumiem, żeś w tym wieku spragniony pieszczot... ale jak cię prąd popieści, będziesz żałował!

***

Fragment korespondencji mailowej na pewnej liście dyskusyjnej:

On: Cześć, może ktoś rzuci (...) jakieś adresiki internetowe, z których można ściągnąć pełne wersje nowych gier.
Ja: Np. www.get_out_pacanie.com.
On: ...Chyba źle mi podałeś, bo nie działa...

* * *

Prawda o Smg. Piszę, bo chcę wyjawić wszystkim najbardziej strzeżoną tajemnicę, jaką znam (a znam wiele...). Otóż - to ja jestem Smuggler. Tak, wiem, że to dla was szok, ale to ja przez te lata odpisywałem na listy, podpisując się Smg. Mr Jedi to też ja. A Barnaba w rzeczywistości nie jest kurczakiem, tylko żółwiem ninja. Czarny Iwan nie istnieje, podobnie jak Eld, Allor i wszyscy inni. Ja jestem całą redakcją CDA. Pełne wersje gier na płytach to ja sam "robiłem", dema zresztą też. Prawdę mówiąc - tylko ja kupuję CDA, ja piszę listy do AR. Poza tym wszystkie internetowe strony też. Wynalazłem komp. Wszystkie firmy robiące hard czy software są moje i tylko ja w nich pracuję. Tak naprawdę na tym świecie jestem tylko ja, ale ukrywam się pod ok. 6 mld nazwisk. Jak ktoś chce polemizować, niech... polemizuje, ale wątpię, bo skoro tylko ja istnieję - to kto odpisze. A, jeszcze jedno - to ja jestem wybrańcem, a nie Noe. Ja jestem Morfeusz, więc wiem lepiej.

crazykiller (czyli Smuggler, Jedi, Yasiu i wszyscy, których znacie)

Naukowo to się nazywa "solipsyzm".

Mr Jedi - ty normalnie idol jesteś... (...) Pamiętam cię jeszcze z czasów TS - to były klimaty...

Uoyeroli

Faktycznie - to musiały być dziwne klimaty, bo Jedi za skarby nie może sobie przypomnieć, by kiedykolwiek miał cokolwiek wspólnego z TS... Nieźle musiał być wtedy zakręcony, skoro nic z tego nie pamięta...

Zakręceni jak słoiki - Smuggler & Mr Jedi

Tipsy

Blood Omen 2: Legacy of Kain

Znajdź plik **game.erg**. Odszukaj linię "-**BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1** i usuń minus z początku. Zgraj plik, uruchom grę... i masz god mode.



Die Hard: Nakatomi Plaza

Edytuj plik **autoexec.cfg**. Znajdź linię **"PlayerTakeDamage" "0"** i cyfrę zero zmień na **1**. Efekt? God mode. Znajdź linię **"PlayerClip" "0"** i cyfrę zero zmień na **1**. Efekt? Przenikanie przez ściany. **"AITakeDamage" "1"** i cyfrę zero zmień na **0**. Efekt? Wrogowie też mają god mode.



Dragon Throne - Battle of Red Cliffs

W czasie gry naciśnij Enter i wpisz:
levelup - skok o level
levelmax - maksymalny level
ineedwood - drewno
ineedmeat - mięso
ineedrice - ryż
ineedfood - jedzonko
ineedwine - wino
ineediron - żelazo
ineedall - wszystko
ineedopenfog - odsłania mapę
fps - ilość klatek

Tipsy o nieustalonym działaniu: superman_ex; speed_ex; ineedswin; ineedsuperpower; ineedopenallstory; ineedclear; ineedhelpme; ineedown; net; birth_ex; addspeed_ex; subspeed_ex; rain_ex; dayandnight_ex; gale_ex; screenshot; screenshot_ex; hlylevelup; nettest_ex; superscreenshot_ex; savent_ex; skill_ex; valiantscale_ex; ver; allmj_ex; r18; r19

FIFA World Cup 2002

Edytuj plik **soccer.ini**. Dopisz następujące linie:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - dostęp do wszystkich reprezentacji World Team, Americas Team, Asia Team And Europe Team)
UNLOCK_TOURNAMENT=1 - dostęp do turniejów
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - zwiększa agresywność zespołów
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 - wszystkie zespoły mają te same parametry
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 - komputer wybiera losowy zespół
DEMO_MODE=1 - gra w trybie demo mode
WINDOWED=1 - gra w oknie



Hooligans: Storm Over Europe

Podczas gry naciśnij i trzymaj **Control**. W tym czasie wpisz:
broodjekroket - $450 000
frikandel - masz więcej kiboli
shaslick - masz bomby i broń
stamppot - wygrałeś!
boerenkoolmetworst - przegrałeś!
bereklauw - uzdrawia wskazaną jednostkę
frietjewaterfiets - jeszcze więcej kiboli
frietjeoorlogmetuitjes - grasz policjantami
kaassouffle - kibole szybko przemieszczają się we wskazane kursorem miejsce
kipkorn - każda wybrana jednostka będzie mniej podatna na obrażenia
mexicanosate - zabija wskazanego kibola
hamburger - nigdy nie tracisz energii
vlammetjes - zabija wskazaną postać/jednostkę
shaslick - level 3 dla broni i 100 sztuk amunicji
kipkorn - każda wybrana jednostka będzie bardziej podatna na obrażenia
patatmet - god mode?
frietspeciaal - ???
frietjeoorlogmetuitjes - ???

Medal of Honor

• Dodatkowy level w Medal of Honor! Uruchom grę, naciśnij tyldę [~], by otworzyć konsolę - i wpisz polecenie: **maplist**.

Wyświetlą się wszystkie dostępne w grze levele. Odszukaj plik o nazwie **m410.bsp** i uruchom go... I już! (*)

(*) - jeśli nie działa, musisz uruchomić grę z parametrem **+set ui_console1 +set cheats 1 + set thereisnomonkey 1**

• Tryb TPP w MOH - jw., ale w konsoli wpisz: **toggle cd_3rd_person**.

The Sims: House Party

Wielki dom: wybierz rodzinę i zabierz się za budowę nowego domu. Znajdź puste miejsce, wciśnij **[Ctrl]** + **[Shift]** + **[C]**, wpisz '**move_objects on**', wciśnij **[Enter]**. Teraz możesz budować poza zaznaczoną siatką.

Szybka kasa: w czasie gry wciśnij **[Ctrl]** + **[Shift]** + **[C]**, by pojawiło się okienko do wpisywania kodów i wpisz **rosebud** - 1000 Simoleons. Jeśli chcesz szybko dostać 99 999 999 simoleonów, po wpisaniu tego kodu wpisz **!;!;!;!;** i przytrzymaj **[Enter]**.

Simy na golasa: w czasie gry wciśnij **[Ctrl]** + **[Shift]** + **[C]**, wpisz '**move_objects on**', wyślij sima pod prysznic i sprzedaj prysznic - sim będzie stał tam nagi, bez cenzury.

Drew Carey: jeśli party będzie wystarczająco duże, przyjdzie Drew Carey i zacznie zabawiać gości.

Duch ogniska: jeśli sim ma Charisma/Creativity większe niż 6, rozpal ognisko i opowiedz historię. Raz na jakiś czas pojawi się duch i zacznie gonić simy.

Spider-Man: The Movie

Wejdź do **SPECIAL MENU** i wpisz kod. Po prawidłowym jego wpisaniu rozlega się śmiech. Powtórne wpisanie tips anuluje go.

Master code: **ARACHNID** lub **IMIARMAS**. Od tej chwili masz dostęp do wszystkich leveli, cut-scenek i galerii obrazków.

Nieskończona sieć: **ORGANICWEBBING**
Kontrolujesz wszystkie walki: **KOALA**
Wybór levelu: **IMIARMAS**
Skok o level: **ROMITAS**. Spauzuj grę i wybierz opcję **NEXT LEVEL**
Bonusowe levele treningowe: **HEADEXPLODY**
Graj jako Mary Jane: **GIRLNEXTDOOR**
Graj jako The Shocker: **HERMANSCHULTZ**
Graj jako policjant: **REALHERO**
Graj jako Captain Stacey (pilot): **CAPTAINSTACEY**
Graj jako thug model 1: **KNUCKLES**
Graj jako thug model 2: **STICKYRICE**
Graj jako thug model 3: **THUGSRUS**
Matrixowe ataki: **DODGETHIS**
Kostium Goblina: **FREAKOUT**
Mały Spider-Man: **SPIDERBYTE**
Wielkie stopy i głowa Spider-Mana: **GOESTOYOURHEAD**
Wielkie głowy wroga: **JOELSPEANUTS**
FPP: **UNDERTHEMASK**
Zobacz sam: **CHILLOUT**
Pinhead Bowling mini-game: nazbieraj 10 000 punktów w grze, a w menu treningowym dostaniesz minigrę.
Vulture cut scenki: nazbieraj 20 000 punktów, a odblokujesz cut-scenę w CG menu.
Shocker cut-scenki: jw., ale musisz mieć 30 000 pkt.
Green Goblin cut-scenki: ukończ grę jako bohater lub na największym poziomie trudności.
Nieskończona sieć: nazbieraj 50 000 pkt.
Graj jako Alex Ross: ukończ grę na normalnym lub wyższym poziomie trudności i zajrzyj do specials menu.
Graj jako the Green Goblin: ukończ grę na poziomie bohater lub superbohater, a dostaniesz opcję w special menu; dzięki niej zagrasz jako Haary Osborn... w zupełnie inną wersję gry!
Graj jako the Green Goblin (wersja dla wygodnych): wystartuj grę na poziomie bohater lub superbohater. Na pierwszym levelu włącz pauzę i wejdź do głównego menu. Wpisz kod ARACHNID, przejdź do Level Warp. Wybierz level Conclusion... i wyjdź z gry. Wróć do gry i zajrzyj do menu Secret Store...
Graj jako Peter Parker: przejdź grę na łatwym lub wyższym poziomie trudności.
Graj jako wrestler: jw.

Warlords BattleCry II

Wpisz poniższe kody:
iamatank - god mode
Full map - odsłania mapę
iamaloser - przegrywasz misję
iamawinner - wygrywasz misję
iamanarchmage - wszystkie zaklęcia

RĄBIEMY CENY I DOKŁADAMY 2CD KAŻDEMU*

NOWE! GRATIS!

*oferta aktualna do ukazania się kolejnego numeru CDAction,
2CD dokładamy do każdego zamówienia wysyłkowego, nie dotyczy zamówień bezpłatnych katalogów

FAJNA SERIA tylko 19.90


3 w 1 (autka+darkmoon+mr.tomato) | j.o. | polanie


GTA 3 92,90 | wnerwiony działkowicz 29,- | Wirtualne studio wizażu 34,90 | sims WAKACJE 72,90 | Tony Hawk Pro Skater 3 159,90


skaut kwatermaster | target | seven kingdoms | rage of mages 2 | wargasm


Sims Premium 189,90 | Warrior Kings 94,90 | 123,90 | half life generacja 3.0 119,90 | Mafia 92,90


przeklęta ziemia | tonic trouble | shadow company | unreal | death kartz


Magix piano & keyboard workshop 90,90 | Magix Guitar workshop 99,- | Magix Music Tool Kit 169,- | Magix DJ Remixing Kit 39,- | magix video maker deluxe 189,-


crazy english | kajko i kokosz w krainie borostworów | samouczek corel draw | Pepsi Max Extreme Sports 76,- | Fifa World Cup 2002 119,90


magix music maker g5 deluxe 4CD 39,90 | magix mp3 maker + Encoder 29,90 | magix DJ JEAN music maker 29,90 | magix HIP HOP maker 39,90 | magix techno maker 39,90

GRY w super cenach

3D gamemaker	68,9
Age of empire collectors edition	159,9
Age of wonders	45,9
Agent gliniarz	43,9
Airport	42,9
Alien paranoja	33,9
Anno 1603	43,9
Arcanum	89,9
Capitalism 2	94,9
Close combat invasion normandy	42,9
Colobot	43,9
Comar barbarian	48,9
Commanche 4	98,9
Command & conquer renegade	119
Cue club	27,9
Defender of the crown 2	18,9
Disciples II	94,9
Dracula 2	47,9
Duke nukem forever	94,9
Flying Heroes	19,9
Głupki z kosmosu	48,9
Gorasul	28,9
Gothic	92,9
Gry bez przemocy 2	25,-
Gry karciane 1	25,-
Gry karciane 2	25,-
GTA 2	69
Heroes 4	92,9
Hitchcock: ostatnie cięcie	38,9
Hugo gorączka czarnych diamentów	76,9
Hugo magiczna podróż	76,9
Hugo tropikalna wyspa	76,9
Hugo tropikalna wyspa 2	76,9
Hugo zaczarowany dąb	76,9
Icewind dale II	94,9
Jazz i Faust	44,9
Jazz jack rabbit	39,9
Kurcze pieczone	18,9
Kurka wodna	18,9
Mag	tel.
Medal of honor	118,9
Mega Race 3	76,9
Might & magic IX	94,9
Motoracer 3	72,9
Myst 3 Exile	92,9
Nina	18,9
Orientalne noce	43,9
Outbreak	49,9
Panzer elite 2CD	28,9
Pet soccer	44,9
Pinbalo i gry zręcznościowe	25,-
Planeta małp	46,9
Polska gola	63,9
Pool of radiance	69
Populous	35,9
Potwory i spółka	76,9
Reah (dvd lub CD)	42,9
Road wage	18,9
Robbo milenium	42,9
Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
Seadogs	44,9
Serious Sam	64,9
Sims premium	189,9
Sims total	149,9
Sims wakcje	72,9
Software tycoon	28,9
Solaris 104	18,9
Soldiers of fortune 2	???
Star trek deep space 9 dominion	49,9
Star wars jedi knight 2	158,9
Śnieżny rajd 2002	37,9
Taxi driver	27,9
Toon car	18,9
Tribes 2	48,9
Warlords battlecry II	59,9
Worms blast	49,9
Wyścig wykrętów	43,9

ZRÓB MUZYKĘ

ambient dub	25,00
dance	25,00
futura wave	25,00
hard house electro	25,00
hip hop 1	25,00
hip hop 1&2	39,00
hip hop 2	25,00
klimatyczne brzmienia	25,00
midi power	25,00
minimal techno trance	25,00
music party system 1	25,00
music party system 2	25,00
skarbiec muzyka	9,90
techno power	25,00
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,00

FILMY (2CD):

asterix i obelix kontra cezar	19,9
biegnij lola biegnij	19,9
cały ja	19,9
chłopaki nie płaczą	19,9
co lubią tygrysy	19,9
johnny mnemonic	19,9
k2	19,9
kochaj i rób co chcesz	19,9
konopielka	19,9
łatwa forsa	19,9
mężczyzna, który patrzy	19,9
miś	19,9
nie lubię poniedziałku	19,9
paparazzi	19,9
podniebny terror	19,9
PORANEK KOJOTA	19,9
PRZEPRASZAM CZY TU BIJĄ?	19,9
prymas	19,9
pukając do nieba bram	19,9
ścigany inaczej	19,9
ukryta prawda	19,9
uprowadzony lot	19,9
vabank	19,9
vabank 2	19,9
wybawca	19,9
wyjście awaryjne	19,9
ŻE ŻYCIE MA SENS	19,9
z miłości do	19,9

GRAFIKA

biblioteka fontów+2CD*	25,-
10000 klipartów +2CD*	25,-
eksplozja kolorowych klipartów +2CD*	25,-
galeria kolorowych klipartów +2CD*	25,-
najlepsze kliparty +2CD*	25,-
polskie fonty 1&2+2CD*	99,-
polskie fonty 1+2CD*	59,-
polskie fonty 2+2CD*	59,-

INNE CIEKAWE

antyvirenkit+2CD	19,9
edurom+2CD*	98,9
english translator 2.0+2CD*	259
fegra 2002+2CD*	89
karkonosze 2000+2CD*	49
tłumacz angielskiego+2CD*	99
tłumacz francuskiego+2CD*	159
tłumacz niemieckiego+2CD*	159
wiem wszystko +literatura przed maturą+2CD*	99
wymarzony dom+2CD*	98
wymarzony ogród+2CD*	98

MANGA DLA DOROSŁYCH

kiss xxx collection +2CD*	35,-
manga 3d +2CD*	35,-
manga balanga +2CD*	35,-
manga power +2CD*	35,-
manga xxx collection +2CD*	35,-

PŁYTY EROTYCZNE

archiwa xxx +2CD*	25,-
bzykanie na ekranie +2CD*	25,-
bzykanie na ekranie 2001+2CD*	25,-
eksplozja sexu +2CD*	25,-
figlarne filmiki 1,2,3,4,5,6 każda po	25,-
gry hazardowe i erotyczne +2CD*	25,-
made in sexland 1,2,3 każda po	25,-
PRONCISŁAW 2 +2CD*	29,9
sex z klasera konesera 1,2,3 każda po	25,-
sexomaniak +2CD*	25,-
strip puzzle +2CD*	29,9
striptease +2CD*	29,9

DOZWOLONE OD LAT 18-tu!

jesteśmy THE BEST :-)

PORĄBANE CENY czyli WYPRZEDAŻ

(ilości mocno ograniczone)

Skarbiec muzyka	9,90
Combat chess	9,99
Formula karts	9,99
Last bronx	9,99
Mig alley	9,99
Panzer dragoon	9,99
Sega rally championship	9,99
Sega touring car	9,99
Virtua cop 2	9,99
Agharta	16,9
Earth 2140 + misje	16,9
Emergency	16,9
Freddy	16,9
Gorky 17	16,9
Jack orlando	16,9
Knights & merchants	16,9
Tridonis	16,9
Wyspa 7 skarbów	16,9
Ad 2044 2CD	21,9
Liath 2CD	21,9
Tunguska 2CD	21,9
Original War	25,9
Cywilizacja 2 próba czasu	29,9
Battle Isle: The Andosia War	39,9
EARTH 2150 2CD + Model Robota + 2CD*	49,9
Gift	49,9
Daikatana	59,9
Red alert 2	59,9
Euro 2000	59,9
Outforce	69,9
Wizardry 8	69,9
Max payne	89,9
Fifa 2001	89,9
Arcanum	99,9
Commandos 2	99,9
Emperor: battle for dune	99,9
Submarine titans	69,9

i wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl







JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358,
FAKSUJ: (071) 3537010, **PISZ na adres:** EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,
INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Centrym Bielany Wrocławskie,
Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław,
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.
Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.



Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

Podbój Rzymu i Galii trwał osiem godzin. Twoje oczy nie powinny Cię teraz zmuszać do odwrotu.

NEC

Twój wzrok utkwiony jest w płomieniach ogarniających Koloseum. Zafascynowany spędziłeś całą noc śledząc tryumfalny przemarsz swoich armii na ekranie monitora NEC MultiSync® - tak delikatnego dla twoich oczu. Równocześnie cieszysz się krystalicznie czystym przeglądem wydarzeń: nasi mistrzowie technologii nie zawodzą urzekając Cię obrazem doskonałej jakości. Najbardziej rygorystyczne normy redukcji promieniowania sprawiają, że beztroska zabawa może trwać godzinami. Kiedy słońce wstanie, przeciągniesz się w fotelu i z radością przyznasz: Jakość widoczna jest gołym okiem.

Dodatkowe informacje:
www.nec-monitory.pl

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Przedstawiona gra to "Age of Empires", dzięki współpracy z firmą Microsoft

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Bełchatów RAMBIT 044 632 16 58 • **Białystok** A3.PL 085 748 70 00 • **Bielsko-Biała** AJC 033 819 04 60 • **Bydgoszcz** 7TEAM 052 345 05 73 • **Chełm** WIZARD 082 562 80 50 • **Częstochowa** BIS 034 366 08 99 • **Działdowo** SYSTEM 023 697 37 69x • **Elbląg** INFOTECH 055 233 70 78 • **Gdańsk** ESC COMPUTERS 058 340 01 84 • **Gdynia** ALT- COMPUTER 058 620 58 51 • **Gliwice** BMJ 032 230 99 05 • **Głogów** STARCOM 076 835 20 78 • **Inowrocław** PSI 052 357 77 38• **Kalisz** SOFTON 062 767 60 98 • **Katowice** DEVCOM 032 259 27 58 • Kielce KWARK 041 346 17 65 • SKANER 0601 43 90 70 • Kraków BIT COMPUTER 012 411 85 99 • RANCOM 012 429 57 41 • Kutno AKCES 024 253 86 43 • Leszno TRANSOFT 065 526 27 27 • Lublin RESET-PC 081 532 04 25 • INTERCOM 081 749 85 15 • Łódź ACT 042 889 27 77 • BANSEK 042 633 27 64 • FAST 042 613 37 00 • HERKULES 042 677 12 23 • IDEAŁ 042 682 25 06 • RUBIKON 042 637 40 90 • Myslowice KG CENTRUM 032 222 13 37 • Olsztyn SL COMPUTER 089 527 98 80 • Opole QUANTO COMPUTER 077 441 84 48 • Ostrów Wlkp. IMPULS 062 738 23 19 • Poznań GROTTIS 061 827 26 92 • HARDSOFT 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 63 05 • MCM KOMPUTER 061 847 25 85 • PRODATA 061 841 74 45 • Radom EUROSOFT 048 363 24 19 • Szczecin COLOS 091 485 08 90 • Tychy VIDEOBIT 032 227 69 75 • Warszawa ASUB 022 649 21 97 • FORMAT 022 675 53 32 • LORIEN 022 654 50 70 • MALIBU PC 022 836 0705 • STATIM 022 840 37 31 • TWINS 022 584 91 00 • UNIA 022 832 10 96 • Wrocław AGE COMPUTER 071 327 27 27 • POP LAND 071 794 70 92 • PROLINE 071 341 88 32 • PS COMPUTER 071 354 43 52 • Zielona Góra PCT ZIELONA GÓRA 068 324 09 60 • Żarów ADA 074 857 03 80